电子游戏软件

GAME SOFTWARE

VOL.249



话题大作 无遗漏密集研究

横行霸道 唐人街完全制霸

大蛇无双Z+抵抗

疯狂世界 网罗全要素

重磅新作12弹!必看要素公开

忍者龙剑传Σ2

勇者斗恶龙9

战地双雄·第40天/铁拳6

神秘海域2/猎天使魔女

拳皇12/巴哈姆特之血

勇者30/逆转检事/怪物大战外星人/胧村正

游戏世界真怪诞

沉迷游戏死得早?英国卫生部爆猛料!

马里奥的重力世界!游戏物理学探秘!

毒瘤史艾的麒麟,野村哲也!

品牌与标准!大众化名作效应透析!

生化新作完全透析

生化危机 黑暗历代记

人气作品彻底解析!

生化危机5 终极研究补完

你不了解的秘技与上级技巧全公开!全武器入手方法!

真三国无双·联合突击

官方配信任务完全研究!特殊装备入手法!

特别策划 解读AVG

冒险游戏进化历史

30年兴与衰

真·风神制作

新连载开启 电子的猛者

带你走进三上真司时代的CAPCOM

2009年04月 上 总第249期

ISSN 1006-5032

07>

9 771006 503000

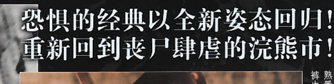
BIOHAZARD

バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ

THE DARKSIDE CHRONICLES

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：生化危机 黑暗历代记		发售日未定	
	射击冒险	CAPCOM	价格未定	美版
	DVD-ROM	1-2人	记忆容量未定	审查预定

《生化危机》的第5代作品刚发售就取得了出荷400万的成绩，CAPCOM再接再厉，决定在Wii上也推出一部生化游戏。但是这部游戏并非《生化危机5》，也不是大家先前预想的《生化危机2》或《代号维罗尼卡》的重制版，而是《安布雷拉历代记》的续篇，《生化危机 黑暗历代记》。本作虽然不是正统的生化作品，但是也是按照以前的经典之作《生化危机2》作为基础制作的射击游戏。在这一代，玩家们将回到《生化危机2》的世界，在毁灭之前的浣熊市与丧尸们展开殊死的搏斗。克莱尔、里昂这些熟悉的面孔重新归来，玩家们看着涣然一新的游戏画面，会不会感觉到那种久违的激动和热血沸腾的兴奋呢？让我们一同期待吧！ □文／猴子



恐惧的经典以全新姿态回归！重新回到丧尸肆虐的浣熊市！

和《安布雷拉历代记》不同，玩家在游戏的时候可以看到自己控制的角色出现在画面中。游戏依旧以Wii遥控器来移动准星，对敌人进行射击。画面与《生化4》有些接近。

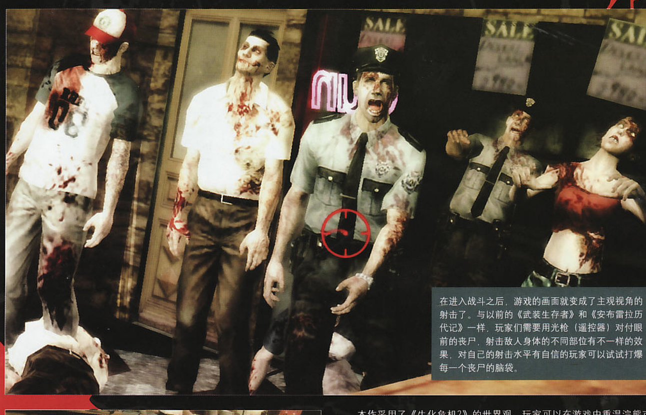
↑经过10年之后，玩家们又看到了哪个熟悉的克莱尔，她的红色坎肩与黑色短裤也是生化危机二代的标志。

↑这是里昂与克莱尔第一次相遇的场景吗？很多玩家对里昂的那句"Get down"依然记忆犹新。

这里是熟悉的浣熊市警察局的前院。全新的视角使玩家们可以一睹RPD的全景。如果正统的《生化危机2》能够按照这个画面水平重制一遍的话那该多好。

操纵里昂与克莱尔在濒临毁灭的人间地狱逃生！

昨日的噩梦在这里复活



在进入战斗之后，游戏的画面就变成了主观视角的射击了。与以前的《武装生存者》和《安布雷拉历代记》一样，玩家们需要用光枪（遥控器）对付眼前的丧尸，射击敌人身体的不同部位有不一样的效果，对自己的射击水平有自信的玩家可以试试打爆每一个丧尸的脑袋。

本作采用了《生化危机2》的世界观，玩家可以在游戏中重温浣熊市毁灭的那段历史。游戏方式的变更是本作区别于《生化危机2》的一个重要部分，玩家们需要投入更多的不是解谜，而是射击。至于质量方面，有上一代《安布雷拉历代记》的品质作为保证，本作应该也是一个不错的主视角射击游戏。除此之外，本作应该还会收录其他生化作品的内容，包括以前没有的原创部分，就像上一代作品一样。



↑里昂又一次穿上了熟悉的RPD制服，做回了那个新人警官。

透过精细描绘的画面——



↑经过重新描绘之后的游戏画面比PS时代上了N个台阶，现在我们看到的克莱尔的形象比《代号维罗尼卡》的时候更加亮丽。

永远的AVG经典——《生化危机2》

《生化危机2》是1998年发售的PS游戏，在美国创造了PS系《生化》作品的最高销量，至今人气不减当年。无论在美国日本还是中国的玩家心目当中，都是评价最高的一作。





↑《生化2》中浣熊市警察局的正门，这里已经是生化系列的一个标志性背景了。

PSP官方模拟配信中!



□文/菜团

上级难度攻略指南 打造出系列最强玩家

SYSTEM 1 快速致富，刷鸡蛋的方法



此技巧按理说适用于任何道具的交换，不过经过我们验证，交换鸡蛋才是最快的致富方法。首先我们要明白，一颗金鸡蛋可以卖1000元，而一颗臭鸡蛋却可以卖到2000元的高价（这个真是匪夷所思，不光如此在生化5的成就列表中，还有一项是需要使用臭鸡蛋扔死才能够解开），下面我们就来看一看方法。

首先玩家们需要得到一颗金蛋或者是臭蛋，个人认为还是得到臭蛋后赚钱更快。而获得的鸡蛋的方法我们推荐玩家们在3-1大湿原中的一个海上农场中跟随母鸡刷鸡蛋。当得到一颗金蛋或者是臭蛋后我们就可以开始了。

首先1P获得蛋后2P加入，接下来1P将蛋交给2P后，两人都选择离开，此时1P不按SAVE而2P按SAVE，此时的状态就是1P本身拥有一颗鸡蛋而2P则多了一颗鸡蛋。

SYSTEM 2 省出时间多用来杀敌吧！



《生化危机5》虽然说是取消了道具整理的无敌时间，让节奏变得更加地紧凑。不过我们仍然能够利用游戏中的一些特殊情况来进行道具的调整。

首先在上下梯子的时候可以调出菜单进行快速整理，无论你是组合药草还是什么的也好就可以在那么短短的几秒钟内完成。在装备子弹的时候由于取消了无敌的道具整理时间，其实这里还有一个更加简单的方法，在攻击敌人的头部或者是手臂后，敌人会出现硬直，在这里我们在使用体技之前先使用快捷上弹法更换子弹，看到角色刚刚要更换子弹的时候再按键使用体技，此时不但攻击了敌人，同时子弹也换好啦。

SYSTEM 3 快速瞄准多个敌人的方法！



生化5虽然说在使用武器的时候会出现一条红线来帮助你进行辅助瞄准，在这里我们将教大家如何快速瞄准敌人。

如果是多人合作的话，在高难度模式下，队友或者是你应该经常会遭到敌人的攻击吧？此时有种快速瞄准队友身边敌人的方法，那就是使用LB键同时再举枪即可快速瞄准队友身边的敌人。其次我们单人需要快速地面对多个敌人的攻击时，还有一种方法就是视角瞄准法，在开枪的同时快速调整视角，这样一来我们视角能调整多大面积，那么我们就可以攻击到多大面积的敌人。

SYSTEM 4 神秘的宝石收集



在游戏中除了在正常流程中我们能够得到一些宝石之外，还有一些宝石是必须要在指定的时间指定的地点中才能够得到的。比如说正常游戏中我们在5-3BOSS战中，首先要躲避威哥到一定时间后才能够拿下吉尔胸前的宝石，不过如果我们要在与威哥捉迷藏的时候将威哥消灭的话，就可以在2楼大厅的正中间获得一颗价值10000的宝石，而在神殿遗迹的拉杆谜题最后会出现变异蝙蝠，如果此时使用武器将其打死也会获得神秘宝石。生化危机5的收集系统除了BSAA的牌子有些比较难找之外，其余的道具收集还是比较简单的。

SYSTEM 5 小刀也疯狂



《生化4》和《生化5》对刀子都进行了很大的调整，基本上刀子在攻击普通敌人的时候基本上每划一刀，敌人都会出现一次硬直，刀子仍然可以按照头、身、脚三个部位来使用，在距离较远的时候可以攻击身体，当敌人距离近的时候可以攻击头或者是脚，对付大型敌人和BOSS的时候推荐使用RPG，这样可以节省很多的通关时间。

SYSTEM 6 全武器入手地点与方法

武器	初始能力	入手地点
M92F	威力：150 装弹时间:170 最大装填量：10 特性能力：提高射击准确性	初始剧情获得
VZ61	威力:50 装弹时间2.83 最大装填量:50 特性能力:提高射击准确性	1-1斧男一战后，剧情大门处被炸掉的右侧箱子
M37	威力:200 装弹时间:3.00 最大装填量:6	1-2白人女丧尸消灭任务完成后会获得钥匙。特性能力:提高射击准确性，得到钥匙后打开大门后获得
MP5	威力:60 装弹时间2.70 最大装填量:45 特性能力:贯通	2-1开始后一辆悍马旁边的手提箱中获得
S75	威力:750 装弹时间:3.67 最大装填量:6	2-1出港口后直升飞机会来帮助你进行掩特性能力:无护，此处会有一个红色的大门，里面便是
SVD	威力:650 装弹时间:2.83 最大装填量:7 特性能力:连射	2-2矿井之旅剧情结束后，在一开始屋子的柜子里
感知地雷	无	2-2章与变种的蝙蝠怪战斗时，上面的桶内可以得到，此武器属于消费品
电棒	无	完成2-3章节后，能够在商店中直接购买，电棒有着与闪光弹相同的能力，对变异体一击必杀
H&K P8	威力:140 装弹时间:1.53 最大装填量:9 特性能力:贯通	完成2-3章节后，能够在商店中直接购买
RPG	对任何敌人一击必杀（一些BOSS除外）	3-1大湿原中驾船来到地图中左上角的一处废船上即可获得
S&W M29	威力:1500 装弹时间:3.53 最大装填量:6 特性能力:贯通	3-1章得到石板后进入土著老巢，进入一个建筑物下在尸体旁边可以获得
M3	威力:300 装弹时间:3.00 最大装填量:5 特性能力:无	3-3开始后驾船来到第二个需要开启的闸门时，在船左后方的小屋附近可以找到
琉弹枪	改造不可	4-1QTE过后，在经过十字路口附近的箱子处获得
P226	威力:180 装弹时间:1.70 最大装填量:8 特性能力:无	完成4-2章节后，能够在商店中直接购买
防弹衣	分为抗冲击与抗射击两种，两件衣服都装备后会有能力加成	完成4-2章节后，能够在商店中直接购买
AK74	威力:90 装弹时间:2.83 最大装填量:30 特性能力:无	这把冲锋枪中威力最强的武器在5-1初次遇到舔食者后的右侧房间内获得
SIG556	威力:80 装弹时间:2.55 最大装填量:40 特性能力:无	5-2章节中，进入传送带后逆向跑到传送带尽头处即可获得
火焰放射器	BOSS战专用武器	5-2BOSS战中专用的武器，在BOSS战结束后能够在商店中购买到火焰弹
PSG1	威力:600 装弹时间:2.55 最大装填量:5 特性能力:连射能力与两倍扩大能力	5-3电源室内获得
L.Hawk	威力:1400 装弹时间:1.70 最大装填量:5 特性能力:贯通	5-3BOSS战，二楼的大棺材里面，两个人一起推开即可获得
Jail Breaker	威力:180 装弹时间:2.52 最大装填量:5 特性能力:攻击范围扩大	6-1最长楼梯，走到底后可以获得
LTD	BOSS战专用武器	6-2BOSS战的专用武器，需要等待一定时间后才可以在一层甲板中间拿取
Longbow	希瓦专用	S75升级满后可以在商店中购买
Gatling gun	克里斯专用武器	将VZ61改满后即可购买
S&W M500	拥有最高的攻击力	S&W M29升级满后可以在商店中购买

PS3 / X360	本刊译名：生化危机5		2009年3月5日
动作冒险	CAPCOM	8800日元	日版
BD/DVD	1-2人	-76KB	17岁以上

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



目录 CONTENTS 2009年07期 VOL.249

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

REMARKABLE REPORTS 特别报道

GAME GUIDES 攻略人行道

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

■固定栏目

CHECK! GTA降临DS，唐人街上风起云涌！

3月下半最让玩家们感到意外的就是NDS上的《GTA血战唐人街》，游戏居然在发售之前3天的时候就偷跑了（算上美国的时差的话就是4天），而且游戏的素质还相当得高，可以说超出了很多人的想象。这次的GTA做得真是非常的地道，基本上该系列里该有的部分都有，无论是暴力的行为还是粗口的语言。当然，考虑到NDS玩家年龄总体还是偏低，游戏对于一些少儿不宜的东西还是进行了规制，喜欢某些爱好的玩家就断了念头吧。本期《血战唐人街》攻略内容充实，希望对大家有所帮助。



↑说实话，在GTA系列里加入与华人黑帮有关的内容并不是什么新鲜事，但是以中国人作为主角的GTA游戏还真是第一次出现。

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn





Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 249

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←喜获高升的小岛秀夫，相信也会在iPhone手机游戏领域打出自己的一片天来。



PC著名RPG系列新作降临PSP 两款《伊苏》分别将于下半年登场

SOFT 日本专讯

本刊讯 日本Falcom公司公布了两款伊苏系列的PSP新作，《伊苏I＆II Chronicles》将于7月发售，《伊苏SEVEN》则会在9月登场，这是系列首次在游戏主机上首发新作品。



《伊苏》系列在PC游戏界享有很高的知名度和良好的口碑，其作品也经常移植到家用游戏主机上。本次的两款作品是Falcom公司面向PSP平台的最新力作，《伊苏I＆II Chronicles》是2001推出的PC版《永远的伊苏I+II》的移植重制版，保留原作基础的同时，将在游戏画面上进行重新制作，清晰度也会进行优化，还会增加新的游戏曲目等各种各样的要素。《伊苏SEVEN》则是系列首次正式搭载团队合作战斗的作品，不像原来《伊苏IV》那样浅显的雏形，本作将会在系统上真正实现团队式的共同战斗，玩家们会在此作中感受到《伊苏》原来没有的全新体验。说来，日本PC游戏业远没有像我国那般主流，以后如果该系列直接推出游戏主机版的全新作，也是很正常的事。

NPD北美最新软硬件销量公布 几家欢喜几家愁PS家族群体垫底

SCOOP 日本专讯

本刊讯 美国权威统计机构NPD，公布了最新一次北美地区全平台软硬件销量数据，截止2月28日，《街头霸王4》、《杀戮地带2》等深受关注的大作以及硬件平台的销量都有了确切数字。

软件方面，除去长年盘踞销量榜半壁江山的任天堂一众软件外，于3月12日发售的《街头霸王4》，双版本合计销量约为85万套，其中X360版44.6万，PS3版40.3万，达成了还算不错的成绩。2月27日推出的《杀戮地带2》统计销量约为32.3万套，并不太乐观，不过因为统计时间问题，真实销量可能会有较大出入。X360的《使命召唤5》依然保持着稳定的长卖势头，官方更新的新地图下载也对此刺激了不少。而SE抱以极大期望力图“开阔海外市场”的《星海传说4》却遭遇滑铁卢，2月24日发售后销量未能突破10万，实在令人惋惜。双平台的《FEAR2》、Wii的《死亡之屋》、《勇闯尸城》以及DQ、FE等一干日系大作的美版均排在十名以外，预计下月就将消失在销量榜的名单上。硬件累计方面，Wii已经拥有了1800万以上的装机量，X360以1400余万稳步其后，PS3则以720余万台位居第三，全球销量破亿的NDS在北美已达到2800万台以上，对手PSP则只有其一半左右，约为1400余万。



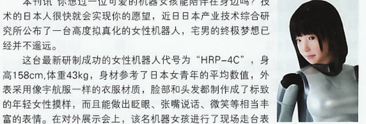
PS3日式RPG新作，6月25日发售 首次3D全语音化《炼金术士》新章

SOFT 日本专讯

本刊讯 GUST宣布了炼金术士系列的最新作《ATELIER RORONA 亚兰特的炼金术士》，对应平台为PS3，预定今年6月25日发售，价格7140日元。

新作的主人公是一位14岁的新人炼金术士罗罗莱娜，和以前PS2上的系列作品同样，本作依然是以调和、炼金、战斗、美少女为基本要素的RPG游戏，整体风格维持了系列一贯的卡通风格。运用PS3的机能，新作将会以全新3D的表现形式构成游戏画面，配以卡通渲染技术使得游戏充满了美丽柔和的气氛，托大容量的福，游戏过程会采用全程语音，投入感和带入感会因此大大增加。系列传统的道具合成也会极大的丰富，总合成种类超过100种，运用不同品质特性的物品作成梦想中的道具是最期待的乐趣之一。游戏的战斗画面采用动画渲染的方式表现，流畅绚丽的战斗会体现出既富美感又不失爽快感的多重享受。GUST这款即将推出的新世代家用主机全新作，素质表现十分令人期待。





宅男之梦?日本产业技术综合研究所公布高度拟真可活动型女性机器人

EVENT 日本专讯

本刊讯 你想过一位可爱的机器女孩能陪伴在身边吗？技术的日本人很快就会实现你的愿望，近日日本产业技术综合研究所公布了一台高度拟真化的女性机器人，宅男的终极梦想已经并不遥远。

这台最新研制成功的女性机器人代号为“HRP-4C”，身高158cm,体重43kg，身材参考了日本女青年的平均数值，外表采用像宇航服一样的衣服材质，脸部和头发都制作成了标致的年轻女性摸样，而且能做出眨眼、张嘴说话、微笑等相当丰富的表情。在对外展示会上，该名机器女孩进行了现场走台表演，原本机器人很难控制的双脚平衡行走，在“她”缓慢却优雅的步调下表现得相当自然，并向在坐观众进行了鞠躬、双手合十等逼真的拟人动作，如果在远处不细看还真的会以为是活生生的女孩在台上表演。不过能看出，其手部依然是无法弯曲的直立型，各种动作还显得比较僵硬，研究人员表示还将继续加以改良，并预定将于一年后投入量产化，宅心十足的你，难道不想来一个吗？

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●SEGA宣布于2月26日发售的PS3《龙如3》日本地区累计出货量突破了50万套，这是历代系列作品最快的速度，以目前PS3在日本300万台的普及量，大约有六分之一的人购买了这款游戏。同时，加上本作的成绩，《龙如》全系列作品全球累计出货已达到了320万套。

●微软宣布于2月28日发售的X360《光环战争》全球累计销量已突破100万套，此成绩刷新了X360平台即时战略游戏的新记录。截止目前为止，LIVE上每天进行此游戏的玩家达到了2万人次，联网多人游戏总次数超过260万次，总和游戏时间超过118年。

●SONY最近在一次问卷调查中透露出，将为PSP增加在线漫画下载的新服务，并制作了一段视频，用于宣传这种功能的实际用途和乐趣，据称官方将通过PlayStation Store，来为用户提供这项PSP欣赏漫画的服务。

●根据日本新作销量统计，以真人版龙珠电影改编的PSP《龙珠 进化》首日仅售出了1200套，店头消化率只有10%，无愧于“雷人珠”的名号。PS2版的恋爱游戏名作《君吻》的续篇《アマガミ》首日达到了3.6万的好成绩。

●育碧公司官方确认，其刚刚收购的Massive Entertainment工作室的创始人Martin Walfiz，已经从该工作室离职，离开了他于1997年创立的这家位于瑞典的开发团队，目前Martin Walfiz还没有透露他以后的去向问题。

●EA正式公布了美式RPG大作续篇《质量效应2》，对应平台为X360和PC，并在官网放出了宣传视频，本作预定2010年初发售。



●KONAMI公布了最新一次人事调整通知，小岛秀夫由原来的执行役员升任为专务执行役员，凭借此次升职，小岛秀夫除负责小岛工作室外，还拥有了在公司相当大范围内的管理权限，即辅佐社长的高层管理人员。

●根据日本销量统计，托光荣发售的《大蛇无双Z》和《真三国无双 联合突击》热销的福，PS3和PSP在本月初形成了相当喜人的高涨热销势头，延续了由《龙如3》和《生化危机5》带来的良好走势，《大蛇无双Z》达成了10万余套的首周好成绩，光荣目前可以说是PS系平台最重要的第三方之一了，SONY应该好好感谢这家捞钱社。



PS3独占高达动作游戏新作公布《机动战士高达战记》演绎新篇章

本刊讯 NBGI最新公开了一款高达题材动作游戏新作《机动战士高达战记》，对应平台PS3，将充分运用PS3机能实现真正次世代的水准，游戏目前开发状况约为60%，上市日期暂时未定。

根据目前已知的情报，本作最大的特征就是将充分利用PS3方便的网络功能，进行Online模式下的游戏，其中可进行多达8人的同时对战和4人的协力合作。游戏采用高达系列动作游戏最传统的第三人称视角，那种真实又不失流畅的游戏操作，会是本作最值得关注的看点。本作包含原创剧情故事模式，最新公开的高达7号机，以及与之相关的一年战争两年后的故事。会是其中最吸引人的内容章节。本作与PS2上拥有很高口碑的《机动战士高达战记》采用了同样的名称，这是否意味着厂商将在PS3上实现次世代高达游戏的正轨化？就让我们来拭目以待吧。



↑希望这款冠以名作称号的游戏，能让我们体验到次世代高达游戏的真正顺准



《恶魔猎人》系列全球出货突破千万 对CAPCOM全球化战略贡献丰厚

本刊讯 CAPCOM于3月18日对外宣布，《恶魔猎人》系列累计全球出货量已经突破了1000万套，成为继《街头霸王》、《生化危机》之后该公司最具有影响力的全球知名品牌。

《恶魔猎人》系列从2001年于PS2上推出首款作品开始，到2008年1月推出PS3/X360的《恶魔猎人4》，总共在家用机平台发售了4款系列作品，期间除了游戏外，与之相关的漫画、小说、TV动画等多元化周边产品也拥有相当多的数量，整体质量也都保持着与之相称的一流水准，含盖多领域的《恶魔猎人》系列如今不仅在日本，在美国、欧洲、澳洲等主要的发达消费市场已经拥有了非常高的知名度与良好的口碑，是目前CAPCOM全球化战略不可或缺的重要一环。

这个当年曾经脱胎于《生化危机》中的动作游戏新贵，现在已经像一名中坚战士一样成为CAPCOM顶梁柱之一，神谷英树应该可以含笑了。

超忍再临！绫音隼龙共同上演除魔新忍剧 PS3移植强化版《忍者龙剑剑传∑2》跨占公布

本刊讯 TECMO公布了对应PS3平台的动作游戏新作《忍者龙剑传Σ2》，与前作同样为X360平台作品强化移植作，除保留全部内容外还将追加新可控角色绫音和更多新武器及新BOSS等内容。

游戏的前作《Σ》为移植自Xbox游戏《忍者龙剑传》的强化版，本次移植的版本自然是于去年在X360上发售的《忍者龙剑传2》。PS3版会在原来的基础上针对PS3平台进行改良优化，并追加众多全新的要素，新武器"破碎牙·暗魔"会是玩家手中最新最锋利的杀敌利器，体型超巨大的新BOSS会出现在喜欢更高层次挑战的玩家面前，体验更为刺激爽快的超忍激斗。

更令人惊喜的是，《死或生》中美丽的女忍者——绫音将会作为新的可操作角色加入到本作中，她不仅拥有与隼龙完全不一样的身形和攻击手段，还会和隼龙有着华丽实用的合体技可供使用，期待她在新作中的完美表现和与隼龙上演的精彩好戏。

"硫酸脸"坂垣伴信离开TECMO之后，《忍者龙剑传》的开发制作权已经全权交给了他的后继者们，不过看来他们并没有继续走坂垣的老路，多平台赚钱计划似乎更吸引人一些。目前TECMO正处在与光荣准备合并的前夕，在此时公布对应PS3的大作，想必也是为了与光荣的步调达成一致，光荣现在就是主要偏向PS3平台，TECMO至少要多平台化一些才比较合适。

↑曾是X360专属的超忍如今也要斩向PS3了。

PS3的网络冒险 大航海时代Online

本刊讯 KOEI公司的PS3版《大航海时代Online 南十字星》即将于4月28日发售，目前厂商已经公布出了相当细致的游戏内容，对应PS3版的网络收费方式也已经确定。

PS3版以PC版为基础，并针对PS3平台进行细节上的改良，PS3版将与PC版共用伺服器，两版本之间可以在同一个游戏世界内共同冒险、战斗，而不必担心平台不同而"相隔两地"。PS3版拥有多达60种以上的职业供选择，自由创造新的角色加入到这个宏大的航海世界中，欧洲中世纪的港口都市会用十分精细的绘画风格来展现。人物的技能种类繁多，技能搭配方式有100种以上。游戏支持PS3的无线手柄和PS3用的USB键盘操作，能和PC上一样进行无障碍交流对话。厂商还承诺游戏发售后，将定期举办官方的在线活动，这个航海世界会充满生机活力。PS3版的售价为6090日元，其中包括了为期30天的网络联机票卷，游戏正式网络收费则为1575日元/30天。



全球热卖突破400万 生化危机5系列最高

本刊讯 万众瞩目的超大作《生化危机5》先后于本月5日和13日在全世界发售，仅仅一周左右时间，CAPCOM即宣布本作全球出货量已经突破了400万套，这个数字创造了系列诞生以来的新记录。



《生化危机5》选择了最高硬件水准的PS3和X360作为游戏平台，充分发挥了硬件特性，向玩家们展现出了一个十分震撼的《生化》世界，继承前作成功的游戏方式，加入乐趣十足的双人协力游戏模式，大魄力的画面设计，极为精彩的电影级打斗场面，紧张刺激的群体战斗，都作为吸引人的卖点令玩家们大呼过瘾。本作在欧美上市后立刻登上了各国软件销量榜的榜首，在日本也达到了约30万套的首日销量，成为了本年度目前为止全球最畅销的游戏软件。加上本作的成绩，《生化危机》全系列作品全球累计销量已经达到4000万套以上，相关作品几乎涵盖所有的娱乐领域，是CAPCOM所拥有品牌中当之无愧的王者之作。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●SCEA产品营销副总裁Scott Steinberg最近在接受媒体采访时宣称："《杀戮地带2》的优秀证明了其他平台与PS3的差距，这款PS的历史品牌将带来更多的价值，以至于很多X360的玩家都会来尝试PS3带来的魅力。"

●对于3月26日《生化危机5》将收费追加下载内容一事，CAPCOM官方宣称："对战模式是系列从来没有过的，开发新模式需要更多资金增加成本，虽然对战模式中的内容已经包含在游戏中，但该功能并没有开启，玩家需要另行购买，才能体验到这超出作品原有范围的新内容。"

●根据有关消息，SCE将会在3月29日推出两款新的PS3同捆套装，80G主机分别同捆《抵抗2》和《摩托风暴2》，任玩家选择，同捆售价399美元，这个已经和PS3通常版的价位持平，业内人士猜测这很可能是SCE就消费者和开发商对要求PS3降价的压力所做出的折中办法，以继续从侧面刺激PS3的销售。目前此消息还未得到SCE的官方证实。

●任天堂新近公布了三款NDSi新颜色主机，主题为"春の新色"，分别为"粉红"、"柠檬绿"、"金属蓝"，定于3月20日开始销售，有意的玩家要尽快行动了。

●NVIDIA公司宣布已经与SCE签定了PS3平台工具与中间性授权协议书，该公司持有的PhysX物理引擎将被应用到PS3游戏开发中，SCE授权的PS3游戏软件的开发者，可以将PhysX工具包免费下载使用。

●SNKP宣布《拳皇12》的家用机版将加入全新的反锯齿功能"anti-aliasing"，游戏中选择开启此功能后，画面上人物角色会有更为圆滑流畅的视觉表现，此外据称家用版还将在原来20人基础上增加新的角色。

●根据Chris Kramer的修正情报，CAPCOM公布的两款新作《勇闯尸城2》和《失落星球2》的发售日为2009财年内，也就是说最晚明年3月31日之前，我们就可以玩到这两部游戏，最有可能的就是今年年底，或是明年二、三月的销售旺季，相信CAPCOM不会错过这些好日子的。

EVENT 日本专讯 《怪物猎人》5周年纪念活动 MH3试玩版新情报披露

本刊讯 CAPCOM公司于3月11日，在东京举行了《怪物猎人》系列诞生5周年的纪念Party，由迁本良三主持，会上进行了一系列纪念活动，并公布了《怪物猎人3》试玩版在内的一系列新消息。



↑迁本良三（右）目前可算是风华正茂的新贵制作人，《怪物猎人》打造了他的人生。

系列制作人迁本良三于Party上发表了5周年纪念企划，将新设立多家专门用于MH系列活动的俱乐部，并召开5周年纪念音乐会“狩猎音乐祭”，预定3月28日召开。关于4月23日预定发售的Wii版《怪物猎人G》网战付费方式也已经确定，首次登陆Wii的本作会采用Wii点数购买游戏时间的方式进行支付，共分30分、60分、90分三种券，分别需要800-2000Wii点数。受FANS关注最多的《怪物猎人3》也公开了更多关于试玩版的新情报，试玩版中会包含两个可供选择的任务，分别为讨伐“**ドスジャギィ**”和“**クルペッコ**”两头BOSS，可选用大剑、轻弩等5种装备，对应Wii遥控棒和传统手柄两种操作模式，仅限一人游戏，试玩版将包含在4月23日发售的《怪物猎人G》中一起随同发售。

EVENT 日本专讯 100万台将至！未来新计划 日本X360即将踏入新纪元

本刊讯 截止今年3月11日，日本地区X360累计销量已达到95万台，日前泉水敬向媒体表示，即将在日突破100万台销量的X360，2009年将会有更多令人惊喜的动作献给玩家。

X360主机自05年底于日本首发至今，一直销售进展缓慢，但从去年下半年开始，借助多款日式RPG大作的帮助，销量速度有了显著的进步，以目前95万台的成绩来看，未来几周内X360就会在日本突破100万台大关。日本微软Xbox事业部长泉水敬接受日经bp社采访时表示，能突破100万台是一台主机在日本成功最基本的指标，X360达到这个目标将是一个里程碑，同时也是向未来更高成绩前进的起点。



↑不觉得泉水敬的这个动作很像某PS之父吗？是巧合还是他有意为之呢？

泉水敬同时还表示，微软已经制定了未来下一阶段的规划目标，包括持续不断地推出符合日本玩家需求的游戏作品，增强与玩家之间的互动，为玩家们提供更好更优秀的服务；强化网络功能，今年内将导入线上高清电影、电视播放、即时发布会的线上播放功能。此外，在今年E3，TGS等时候，微软还将陆续公布一系列重量级游戏大作。

EVENT 欧洲专讯 任天堂确认欧版Wii主机提价 以应对英镑贬值和带来的负面影响

本刊讯 游戏主机随着时间逐渐降价是业内常识，但不降反升到是很少见。近日任天堂官方宣布，由于英镑贬值等原因，决定提高英国地区的Wii主机价格，而玩家们却对此纷纷表示了不满。

最近由于金融危机带来的持续影响，英镑的国际市值一直持续下跌，与之相关的产品均受到了不同程度的负面影响，销售利润有所减少，对此，任天堂决定调整英国Wii主机及相关周边产品的价格，以保证在英国的正常销售。本次提价后，在英国购买一部Wii需要180英镑，与之前相比涨幅约为18-20英镑，同时任天堂还计划一同提高Wii游戏软件的价格。任天堂解释道此次涨价也是一种无奈之举，这并非任天堂面对消费者的单独涨价，而是经济形势所迫，货币波动导致的非正常结果，不过玩家们似乎并不这么认为，得到此消息后，就有大批英国玩家表示了对任天堂的不满，认为这是任天堂的趁火打劫行为。



EVENT 国内专讯 港版PSP3000发售两款迎春新颜色 体现新嘉年华华丽欢乐魅力风格

本刊讯 SCEH宣布推出港版PSP3006新颜色主机，分“耀目黄”、“青翠绿”两种，于3月19日在香港上市，建议零售价1380港币。

与今年1月15日推出的“艳光红”、“跃动蓝”一样，本次两款新颜色同样也是“CARNIVAL COLORS”系列的一部分，本次的“耀目黄”、“青翠绿”的风格主题为展现春天的活力感，并符合嘉年华之“华丽”与“欢乐”的气氛，由此表现出PSP3006系列精细美丽的独特魅力。

SCEH表示，“耀目黄”和“青翠绿”型PSP3006将进一步加强CARNIVAL COLORS系列的魅力，算上已经发售的颜色，PSP3006已经有7种可供选择的颜色，玩家可以根据自己的喜好自由选择喜欢的颜色来体验PSP的乐趣。SCEH今后还将推出更多新款式颜色的主机，以及更多迎合玩家口味的游戏。

SCOOP 日本专讯 NDS系列主机全球销量突破一亿 4年3个月零2周历史用时最速

本刊讯 任天堂正式对外宣布，时值今年3月6日，NDS系列主机全球累计销量已经突破了一亿台顶峰大关，成为了家用游戏机历史上最快达到一亿台销量的主机。

2004年11月21日，第一台NDS在日本被卖出，此后在北美、欧洲、亚洲等世界各地纷纷上市，都达到了十分迅猛的销售形势，仅仅用了4年多的时间，这台不可思议的掌上双屏机，就达成了其前辈GB花费11年才达成的亿台成绩，实在令人为之惊叹。任天堂对于NDS达成亿台销量表示高兴，向支持购买的玩家表示感谢，为了答谢玩家们对NDS和任天堂的爱戴，未来还将会有更多惊喜的内容献给玩家们，并继续为实现“一人一台”的目标而不断努力。

对于NDS的亿台销量，虽然有一些业内人士对其销售数据存在质疑，但NDS在全球的极大成功还是无法否认的，任天堂开拓非玩家一般大众群体的成功手腕是谁也不能比拟的。在发售新颜色后，DSi的销量肯定还会持续飙升，任天堂的钱永远也赚不完。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●SQUARE · ENIX公布，NDS《王国之心358/2天》发售日为今年5月30日，价格5980日元，同时还将推出一款该游戏的限定版NDS主机，采用迪斯尼和王国之心的主题风格设计，限定版主机和软件的同捆套装售价24880日元。

●来自IW的统计数据显示，于2006年11月发售的《使命召唤4 现代战争》，全球累计在线玩家数已突破1500万人，其中包括1100万XboxLive用户和400万PSN用户，与暴雪公司的PC网游《魔兽世界》在线用户数量相等。

●台湾光荣公司宣布，于3月12日推出的PS3版《大蛇无双Z》，计划将于今年暑假期间推出官方中文版，具体上市日期和价格还有待确定。

●CAPCOM宣布将于3月26日追加《生化危机5》的全新网络对战模式，包括玩家间竞争杀敌数的Slayers模式，和玩家互相残杀PK的Survivor模式，此次追加下载暂时仅限定日版，通过PSN和XboxLive进行收费下载，PSN为250日元，XboxLive为160电数。

●法国游戏开发商Spiders Games公司宣布，将推出一款名为《火星》的PS3和PC平台游戏，类型为ARPG，游戏以200年后的火星为舞台，讲述未来世界人类在危机来临的火星上冒险的科幻故事。目前本作的发售日及价格等均未定，等待官方的后续消息。

●HUDSON公布了经典动作游戏的最新作《高桥名人的冒险岛Wii》，预定4月中旬通过Wii Ware进行配信下载销售，游戏类型依然为系列传统的动作游戏，画风依然是以前的卡通风格。



↑冒险岛在老玩家心中经典地位不言而喻。

●TECMO目前透露将会在3月24日公布一款新作品，预定在美国旧金山公布详情，游戏名称和类型仍然未知，不过根据消息来判断将会是一款PS3平台的全新作。

●德国Crytek公司正式发表了对应PS3/X360/PC平台的新作《CryENGINE 3》，详细情报会于本月的GDC上发表，这是首款对应家用游戏机的系列作品。

●Harmonix、MTV、Apple Corp三家联合宣布，收录有大人气乐队“甲壳虫”歌曲的新作《甲壳虫 摇滚乐队》将于9月9日上市，同时对应PS3/X360/Wii平台，其中收录有1962年-1969年甲壳虫乐队创作的45首歌曲。

Scoop 欧洲专讯 《杀戮地带2》首席关卡设计师Neil跳槽加盟新公司Splash Damage开发全新游戏

本刊讯 英国Splash Damage公司的老总兼创意总监Paul Wedgwood对外界证实，《杀戮地带2》的首席关卡设计师Neil Alphonso已经正式跳槽到他的公司，并开始开发新的游戏作品。

《杀戮地带2》于欧美发售后形成了相当火暴的热销势头，其相关续作也深受玩家们期待，但Neil Alphonso这位才华横溢的设计师却没有选择留在Guerilla继续给SONY和PS3开发游戏，在游戏发售之后，他就辞去了原来的职务，加盟到了Splash Damage这家以开发第一人称射击为主的公司开始了新的工作，据称他将在新公司带领一支新的团队，为《辐射3》的发行公司开发一款全新的游戏，名称和内容暂时还没有透露，相信以其拥有的才能和丰富的开发经验，我们一定能看到由他带来的全新体验。

Neil Alphonso除了作为首席设计师参与开发了《杀戮地带2》外，以前还参与开发过《分裂细胞》、《永远的毁灭公爵》等知名游戏作品，此次从Guerilla跳槽走人的原因并不清楚，不过据称与"想转换工作环境"有关。其实这种优秀开发人员跳槽的事情在业界实在太过平常，自己的理想，目标和公司的情况都是决定因素，小岛秀夫那么滋润的人不是谁都做的来的。



←本作获得了各大媒体的一致高评价，不过对比《光环》等大作来说还欠了不少火候。

Scoop 欧洲专讯 现实恐怖！为生化5发售造势引发社会恐慌 官方举办寻找碎尸活动惊动英国警察出击

本刊讯 CAPCOM最近在英国举办了一项别出心裁的活动，要求参赛者将散落在市中心内的碎尸块找出来并交回，以给《生化危机5》的发售造势，不过这项过于另类的活动却引发了出人意料的恐慌效应。

厂商为本次宣传活动准备的道具——碎尸块制作得非常逼真，不细看任谁都会以为是血腥的尸体碎块被散落得到处都是，主办方还为找到最多碎块的获胜者准备了双人非洲旅行这样丰厚的礼物。不过，活动结果似乎并不太令人满意，这些碎尸块由于做得过于逼真，使得伦敦的市民看到后信以为真，以为发生了恐怖事件而导致了恐慌，甚至有人立刻找来了警察处理这些令人惊恐的尸体。本次活动最初准备了三个头颅，三个躯干和十二条断肢作为活动道具，但活动结束时却只有两个头颅，一个躯干和六条断肢被回收了回来，其他一些残头断臂完全不知了去向。对此CAPCOM对外宣布，要求找到剩余碎块的人可以将之交还回来，以免造成不必要的麻烦，同时也通知了伦敦警方，如果再发现残破的尸体碎块，可以自行处理掉，不必再为此大惊小怪。



↑这老兄手里的人头实在太逼真了。

创意无极限，能造成如此效应也不得不佩服CAPCOM的炒作手腕，虽然引发了一些麻烦，但达到这种宣传效应，CAPCOM一定是在偷着乐。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●微软宣布X360主机在欧洲的销量已经突破800万台，同时公布了三款新廉价Classics同捆产品，《光环战争》、《质量效应》等游戏将成为新款的Xbox360 Classic系列产品。

●CAPCOM公司宣布旗下首席PSP游戏《怪物猎人2G》，在日本累计销量已经突破300万套，此成绩仅用了不到一年时间，成为目前日本最畅销的系列游戏之一。

●SEGA公司推出的热门大作《死亡之屋 斩尽杀绝》的游戏，创造了一项新的吉尼斯世界记录，在此款游戏中出现了189次的粗话"Fuck"，平均游戏每一分钟都会出现一次，占据了游戏总对话数量的3%，这项并不雅的新记录也足以载入游戏的史册。

●一名叫杰西·麦曼的美国耶鲁大学学生，在乘坐美国航空公司的飞机时丢失了一台X360主机，为此他起诉该公司要求向他赔偿100万美元，开出如此天价的理由是他丢失的主机中，存有重要的游戏记录和游戏帐号，这些"软价值"对他来说无法弥补，因此要求航空公司巨额赔偿他的精神损失，目前该起诉讼案还在调查审理中。

●SEGA公司对应PSP平台的电子歌姬育成游戏《初音MIKU》确定了发售日，本作将在今年7月2日正式发售，预约特典为初音MIKU的Q版黏土玩偶。

●SCE宣布PSP上《拉切特与克拉克》的姐妹作《秘密特工叮当》，将移植PS2平台，除保留原作内容并提高游戏画面分辨率外，还将新增特工道具、新的车辆以及增加新的迷题。

●继SONY之后，EA和育碧公司也相继宣布加入抗议英国政府旗下的反游戏广告的阵营当中，反对英国推行的健康教育广告中出现的儿童玩PS3导致过早死亡的误导炒作型宣传。此外，SEGA，KONAMI等厂商之前也已经加入到这一抗议的队伍中。

Scoop 欧洲专讯 IBM宣称已给Wii提供5000万芯片 成为Wii稳定与节能的最大功臣

本刊讯 全球最大的处理器供应商IBM近日宣布，该公司的Wii游戏机处理器订单个数已经达到了5000万，这证实任天堂公司的Wii主机产量至少已经达到了这个数字，Wii将成为第一个突破这个级别的本世代家用主机。

IBM这些提供给Wii的处理器芯片是在美国纽约州的East Fishkill高级芯片工厂生产出来的，从2006年开始根据《微处理器设计和生产协议》为任天堂批量提供用于Wii硬件的处理器芯片，这种芯片是根据任天堂的要求特别定制的，以追求袖珍和节能的目标，芯片以IBM的Power架构为基础，采用了IBM的硅绝缘体技术。IBM的Power架构是一种半导体设计平台，能为用户提供伸缩性与设计的客户化。

硅绝缘体技术可有效改善芯片性能和减少耗电量，提供节省能源的用途。基于IBM Power架构和硅绝缘体技术的微处理器可用于包括游戏、消费电子设备、网络、计算机存储和服务器等多方面的应用。Wii的稳定运作质量确实离不开此芯片的功劳。任天堂选择IBM作为芯片供应商一点都没错。

记得以前曾有人专门测试过次世代三大家用主机的硬件抗击打能力，结果Wii以绝对优势完胜PS3和X360，而且似乎从来没有玩家抱怨过自己的Wii运行不稳定，玩家们应该感谢的除了任天堂的产品设计师外，IBM的过硬技术水准也是绝对要顶礼膜拜的。

↑IBM提供的处理器芯片让所有客户感到满意。

→Wii这颗稳定的心脏，给其成功的道路打下了坚实基础。

Scoop 欧洲专讯 第三届英国电影与电视艺术奖颁布 使命召唤4与马里奥银河双赢

本刊讯 英国时间3月10日，伦敦举行了一场別开声面的游戏颁奖仪式，在众多游戏爱好者的注目下，第三届英国电影与电视艺术学院视频游戏奖得主名花有主。

英国电影与电视艺术学院一直致力于推广优秀的影视视频艺术，在英国拥有很高的知名度和影响力，在2006年，视频游戏被列入移动影像艺术形式，视频游戏奖也同时列入颁奖的范围，作为对视频游戏创造性与艺术性的肯定。本次颁奖活动的主办方邀请了来自游戏界的众多游戏制作人、程序设计人员、艺术创作人员以及媒体的编辑，作为本次活动的评委评选出获奖作品。经过激烈的角逐，Activition公司推出的《使命召唤4 现代战争》获得了"2008年游戏大奖"的荣誉得主，同时任天堂公司的《超级马里奥银河》获得了"最佳游戏奖"，双双成为本次活动的赢家。此外，"电影电视研究员奖"被授予了雅达利公司的创始人诺兰·布什内，以肯定他为游戏业做出的贡献。作为英国少数存在评选游戏的机构之一，本次颁奖活动也引起了业内的一致关注，英国近些年在游戏行业的市场发展，逐渐处于欧洲的主流地位，尤其在欧洲还没有一个统一的游戏综合机构时，英国在业界的地位显得更加尤为重要，这种形式的活动，虽然算不上多正规，至少是对市场的一种有效积极的刺激。



↑反恐和战争是世界的共同语言，美国的盟友英国自然也对这玩意很中意。

获奖的两款作品在英国上市已有很长时间，但凭借着优秀的游戏素质在当地一直保持着持续热销的势头，前者的网络在线对战人数一直排在英国地区的前列，而后者，则更是卖到脱销而供不应求。英国市场虽然并没有美国那么大，但其带来的市场影响力却决定着厂商对欧洲的投资定位。

电软视点

史克威尔·艾尼克斯“麒麟”——野村哲也

何为“麒麟儿”？我国古代对聪颖可爱的男孩，人们常呼为“吾家麒麟”。更有“天上麒麟儿，地上状元郎”之说。而在当代人们一般把年轻有为的青年才俊称为“麒麟儿”。现在的野村哲也早已不是当年史克威尔的“麒麟儿”，已经成长为史克威尔·艾尼克斯的“麒麟”。现年38岁的野村哲也在20多年前，刚进入史克威尔时，主要职责是做角色设计和为最终幻想游戏系列做模型。但之后，他逐渐在游戏策划和设计方面展现出才华，工作范围并不仅仅限于设计方面。这20多年来，野村已经成为史艾社制作团队的核心成员，开发了多个著名的游戏作品，也一直带领着史艾社在前进。业界对他的评价为：



↑正是野村这些年来的辛苦经营，才有了如今FF能与DQ平分天下的局势。

“能从普通的小美工成为著名游戏制作人的，除了天才宫本茂，就只有野村哲也了”。

众所周知当年史克威尔就是制作RPG游戏为主，而其他很多非主流作品却都是野村所策划的。例如当年的《神佑擂台》、《晶莹之露》、《武藏传》等优异作品。不要以为这些作品只是当年的辉煌，就算是当今，它们其实灵魂附体以后，仍然活跃在业界之中。抛开前些年褒贬不一的《武藏传2》不说，去年12月18日，《最终幻想》系列21岁生日时的纪念作品《纷争 最终幻想》的雏形就是当年的《神佑擂台》。而《晶莹之露》就是《最终幻想水晶编年史》系列的雏形，这个您知道吗？这么说来，野村哲也还真是会利用老资源。当年《最终幻想8》是历史上第一部有主题曲的FF系列游戏，这提议就是野村提出的，还有《王国之心》系列，可以说，近年来史艾社的发展绝对离不开野村的贡献，他功不可没。史艾社的热卖作品都离不开他的策划，或者他所率领团队的努力。

再来说《最终幻想》系列，影响力最大、知名度最高、支系最为庞大的也莫非是《最终幻想7》了，当年七代的



成功可以说和野村有着不可分割的关系。当时野村利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，坂口博信认真阅读后对其笔下克劳德和萨菲罗斯的恩怨对决故事深感兴趣，决定和他一起把小说改编成游戏剧本，这就是《最终幻想7》。野村事业的真正腾飞就正是从《最终幻想7》开始，这个系列也成为《最终幻想12》之后，《最终幻想13》出现之前，填补真空期的空白的候补作品。《少年归来》、《核心危机》、《赛伯拉斯的挽歌》等作品轮流出击，《少年归来》的蓝光补完版也即将在2009年4月16日同《最终幻想13》试玩版一同再次降临。现在“野村哲也”这个名字成为史艾社票房保证却已经是不争的事实。数《最终幻想》系列总销量的前三位，分别是8、7、10，这三作都是野村的人设，他的人设已然得到了广大玩家的认可。在吉田明彦设计《最终幻想12》角色，遭受质疑后，《最终幻想13》又重新启用野村的人设，从目前公布角色来看，《最终幻想13》的人设几乎都可以在7、8、10中找到影子。这是野村黔驴技穷，还是刻意的想用之前的角色影响力来抓住玩家们的眼球。大腕就是大腕，《最终幻想13》迟迟没有公布更深层制作方面的消息，出一个试玩版还要延期，同捆一个加了30分钟的蓝光电影就是成了高价商品，并且还推出PS3主机同捆版，纵观整个业界，也只有《最终幻想13》在耍这种大牌。□文/七曜



电软视点

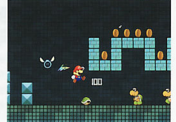
游戏中的物理学——马里奥的重力世界

提到马里奥这个任天堂的招牌角色，相信所有玩家都熟悉其大名，其中被冠以“超级马里奥XX”之名的正统系列更是世所公认的动作游戏经典。虽然只是“跳”这个简简单单的操作，却能衍生出无穷的乐趣，这就是马里奥世界的魅力所在，然而最近，一位美国的物理学教师经过对历代马里奥作品的研究，竟然测出了各世界中重力的变化，他究竟是如何做的？我们不妨一起看看。

如何计算游戏中的重力？

听上去挺玄乎，其实是挺简单的一道物理题：在没有其余外力作用的情况下，知道物体垂直下落的时间与高度，就能知道其所受到的重力加速度，也即重力。这可以说是初中物理力学的入门知识，用简单的公式表达出来就是：a=2s/tt，也即重力加速度等于距离乘以2再除以时间的平方。按照这个思路，我们就可以开始着手测量马里奥世界中的重力了。

具体到游戏中，要测出重力就必须得到距离和时间这两项，距离这一项比较好测，测量一下马里奥跳起时从最高点到地面的垂直距离即可。那么时间如何测量呢？秒表虽然是常见的工具，但



拿这个来测游戏中马里奥落下的时间显然难以得到较为精准的结果，即使是用多次测量后取平均值的方法也不妥。

其实有一个好办法：那就是先录下马里奥跳跃的这段录像，然后用一些专门的视频播放工具（例如“Quicktime”）播放这段录像，选择“逐帧播放（frame by frame）”模式，数一下马里奥从最高点落下所使用的帧数；然后还需要使用播放工具的（FPS或frames per second）选项来查看该段视频的帧率（每秒多少帧），将这两个结果加以综合就能得出精确的时间了：时间=总帧数/帧率。

结果出人意料：11倍重力！

时间有了，至于距离，虽然上面我们说过这很容易测量，但是还是要做一下现实的单位换算——毕竟你不能用“几厘米”或是“几个马里奥身高”来计算重力加速度吧。游戏画面上的几厘米无法与现实世界中的高度对应，但是我们可以通过马里奥的身高来加以换算：马里奥有多高？根据比较官方的资料，马里奥的身高为“5英尺多一点点”，我们就用5英尺来作为标准吧，“5英尺”，也就是1.524米。如此一来，只需量出最高点到最低点等于几个马里奥身高，就能得出比较精确的高度了。

好，现在时间和高度两项都有了，将测出的结果代入公式后会得出什么结果呢？这里分别计算了七款比较经典的马里奥游戏中的重力情况：

超级水管工的钢铁之躯

以上游戏列表是根据发售时间由远及近的顺序列出的，可以看出其中重力

游戏名称	时间（秒）	下降距离（米）	重力加速度（米/平方秒）	重力（g）
超级马里奥兄弟	0.5	11.4	91.28	9.31
超级马里奥兄弟2	0.4	8.6	107.95	11
超级马里奥兄弟3	0.5	11.5	92.31	9.42
超级马里奥世界	0.5	7.7	61.92	6.32
超级马里奥64	0.33	3.8	69.22	7.06
超级阳光马里奥	0.77	12.7	43.05	4.4
超级纸片马里奥	0.4	4	49.47	5.05

最大的甚至达到了11个g！（1g=9.8米每平方秒）要知道，根据现有的物理学知识，正常人类最多只能承受5g以内的重力，一旦超过这个程度就会失去意识甚至死亡！《龙珠》里的悟空练界王拳一开始也就10倍重力，不得不感叹马里奥这位面容可掬的大胡子叔叔身体之彪悍，以前完全没看出来嘛！果然主角这



←胡子大叔还满能跳的嘛。

玩意儿不是一般人能做得来的。

当然——以上这些不过是说好听点是有爱说难听点就是闲到一定程度才能琢磨出来的玩意儿，各位读者朋友自然不必太较真。不过小编个人倒是觉得颇有意思，闲来无事偶尔看看这些五花八门的东东，也是颇为好玩的。话说，似乎还真看见有读者来信问能不能开个栏目介绍下游戏中的物理学或是数学知识，开专栏挺有难度，这半页视点希望能勉强满足您的要求（笑）。□文/北斗

疾风流言帖 vol.30

二、三月的大作狂潮渐渐过去，厂商们在忙着数钱之余，似乎已经在着手准备今年下半年的计划。以E3为标杆，各大日美欧厂商手中还没有亮出的牌已经渐露倪端，来自各路大道小道的消息变得热闹了起来，计划中的、开发中的、即将露面的，我们看到的就是未来半年内多彩非常的游戏聚餐。

□责编/翅膀



ICO小组最新力作出炉 即将露面于今年E3展

ICO制作人上田文人将确定在本月的GDC上发表演讲，而且另有消息称，ICO小组还会同时公布他们的新作消息，如果该说法属实，那么或许在今年的E3展上我们就会看到新作真面目了。

《ICO》、《旺达与巨像》这两款PS2时代的名作曾给很多人带来过感动。如今PS3发售已经两年多了，该小组似乎一直保持低调。根据内部人士透露，ICO小组的新作已经在开发中了，之所以没有对外公布，是因为他们还没有给新作命名，并且还需要更多时间精心制作来积蓄人气。另一方面，索尼也认为今年上半年的PS3大作数量已经足够，因此将新作「雪藏」了起来。但是，随着时机成熟，ICO小组的最新力作马上就会出现在玩家面前。



《合金装备5》将公开 雷电主角，新猎狐犬？

来自新一期OPM的消息，KONAMI公司即将在4月或5月的某一天，公布重磅大作《合金装备5》的消息，而且会在E3展上首次向公众展出。

虽然厂商目前还没有公开关于新作的内容，但是据可靠消息称，即将公开的《合金装备5》将会是4代《爱国者之铳》的前传作品，雷电将再一次代替蛇叔成为主角，新作将会讲述雷电是如何成为Cyborg Ninja的，并从爱国者手中拯救天才少女Sunny的经历，新作中他会有着比2代更为出色的表现。另外还有消息称，Meryl领导的新「猎狐犬」小队也将扮演重要的角色。

另外据说系列创始人小岛秀夫将不再担任本作的开发总监，但他依然会作为顾问参与MGS新作的开发。

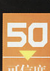


小型PS3和新型PSP？ 只要需要一切皆有可能

来在日本Game watch的消息，SCE Asia负责人安田和川内日前向记者透露了一部分索尼的未来计划，其中PS3小型化和新型号PSP是最吸引人的话题。

据称，PS3目前仍处于生命的初期阶段，型号与颜色的选择还不是很多，当记者问到是否考虑将PS3体积做得更小巧一些时，两位负责人都表示，「PS3未来会小型化，就像当初的PS和PS2一样，将推出体积比现行主机小很多的新机型」。而对于新型号的PSP，两位并没有直接否认取消UMD载体推出新型号的可能性，他们称，「未来PSP的发展存在多种可能性，目前还没有实际可公布的内容，今后用户一定会看到他们所期待的东西」。

其实就上述两点，对索尼而言实现起来似乎并没有什么难度，只是其想做与不想做的问题而已。



NPD调查显示：在线游戏市场 X360是美国最受欢迎的主机？

PS3和360的主机大战还远未分出胜负，美国的统计机构却不断根据自己的调查得出火药味十足的结论。NPD称，因越来越多的青少年走向网络寻求快乐，360已经成为了最受欢迎的视频游戏机。

美国市场研究机构NPD的分析师安妮塔·弗雷泽尔宣称，使用于在线娱乐的游戏所占的视频游戏市场份额，从去年到今年年初已经从19%上升到了22%，在线游戏的类型多样性和便捷的操作性使其更具独特的吸引力。现今，美国的13-17岁玩家所占玩家比重是最多的，而这个年龄段的玩家对视频游戏机关注最多的，就是在线多人游戏。

NPD此次调查抽选了2万名游戏玩家，以此作为在线游戏机受欢迎程度的依据，结果有一半的玩家选择了360为最适合的在线平台，任天堂的Wii屈居第二，SONY的PS3则位于第三位。同时NPD的调查中还显示，视频游戏机的在线玩家数量从去年到现在都呈现着增长的势头，经济衰退的环境并没有对其造成负面影响，这个产业具有相当强的经济抵抗力。



精英版360将减少出货量改为限定版？ 以后精英版主机只会同捆游戏限量销售

拥有一台包装精美，配置高档的精英版360，曾是喜欢高品质玩家的梦想，不过最近有意者可要抓紧了，精英版很可能成为同捆盒中的限量珍品，你将无法再单独买，甚至专门订购都不可能。



根据有关消息，微软正在计划于全球范围内减少精英版X360的出货量，从第二季度开始，面向零售商的精英版订单就会陆续停止，不再接受单独零售的订货，所有现有的库存也只被用来放在指定的店铺内进行限量销售，其中一部分将被用做将来游戏的限定同捆版主机使用，就像《生化危机5》的同捆主机一样，以后的限定版主机都会用精英版作为标准配置，并且很可能因此而提高精英版的售价。

其实这并非微软新的圈钱计划，而是金融危机导致的高端产品需求量下降所致，对比价格低廉的Arcade和Pro版，昂贵的精英版很难让玩家为之掏腰包，多数店铺柜台上的精英版已经在那里积灰了很长时间。不过作为精英版缩减的交换，微软将把精英版原配置的120GB硬盘作为单独部件销售，以满足玩家们的需要。



《铁拳6》放到360光盘中是个挑战 从中得到的技术将影响下一代主机

《铁拳6》制作人原田胜弘称，“《铁拳6》的360版是一个非常大的挑战，将其内容完整地装到一张DVD中，并保证高速率地运行，这需要很高的技术才能实现，我们正在为之努力以求达到预想的效果。而这个探索的过程，将为我们下一代主机的开发积累宝贵的经验。”

——充分发挥机能特性的话应该不会有太大的区别，不过其所带来的开发技术倒是对NBGI很有好处，能为以后的日子打基础。



iPhone游戏和PSP比还太嫩 我们能提供的平台比他们棒多了

SCEE主管Ray Maguire最近表示，“虽然iPhone手机进军游戏市场取得了一定的成绩，但是由于其平台的局限性，游戏功能的发展依旧非常有限，并不具备PSP所拥有的势力，所以PSP始终会在这个领域大获全胜。同时，PSP能提供的开发空间也肯定优秀得多。”

——SCE看来是完全不把iPhone放在眼里，不过想想也并非没有道理，游戏只是iPhone的附属功能，除非PSP也能像手机一样打电话，那还有点看头。



选择360是因为硬件厂商的支持 技术层面上星海4可以移植任何平台

《星海传说4》制作人山岸功典称，“《星海4》之所以选择360平台，是因为微软是第一个向我们提供详细硬件规格的硬件厂商……除了在日本取得成功外，我更希望该游戏也能在海外受到欢迎，就像FF一样，因为《星海4》的引擎确实非常强大，强到可以轻易地移植给任何一台主机，比如PS3和PSP，甚至NDS。”

——山岸功典的鼻子都翘到天上去了，《星海4》的高素质确实让人看到了3A的实力，不过欧美的玩家买不买帐还是未知数。不过这样的言论也似乎透露了该游戏希望跨平台的愿望。



我们永远不会放弃PS3蓝光光驱 蓝光始终是PS3不可分割的一部分

索尼市场部经理Kim Nguyen日前说：“这是不可能的，放弃蓝光光驱等于是摧毁了PS3的骨干，我们所有的产品和游戏都是基于蓝光而开发的，PS3游戏，蓝光电影、PSN下载，都是以蓝光作为载体，蓝光BD永远是PS3不可分离的一部分，无论什么时间，什么时候，什么场合，我们都不会考虑放弃。”

——面对之前传言中的PS3可能放弃蓝光而降价的消息，这位索尼的经理做出了相当坚定的否认。看来以蓝光为突破口，进行下一阶段降价消息只是道听途说的谣传，SONY是不会考虑了。

电软视点

沉迷游戏死得早？来自英国卫生部的忧虑

在很多人看来，存在正规游戏市场的地方，应该不会有很多人把玩游戏看作一件需要叫停的事情，但是前不久的一则新闻似乎证明了这种观点是不大可靠的。英国的卫生部门下属的英国心脏病基金会（British Heart Foundation）、英国癌症与糖尿病研究组织（Cancer Research UK and Diabetes UK）推行的"为生命而改变"（Change 4 Life）活动中，将沉迷电子游戏作为一个的不健康生活习惯进行了反面宣传。在该活动的官方网站（http://www.4yourkids.org.uk/）与其他公开媒体使用的宣传画中，一个小男孩手持PS3游戏手柄，神情呆滞，盯着电视屏幕，身体却寸步不移。就在他的旁边打出了巨大的黑体字宣传口号："无所事事有导致早逝的危险"（Risk an early death, just do nothing）。由此可见电子游戏这个东西即使在国外也是许多人尤其是关心孩子的大人们为之担忧的不利于孩子健康成长的因素。虽然该广告并没有直接把游戏和"威胁生命"联系起来，但是用游戏来指代"无所事事"，至少可以看出一些人对游戏的态度。

在一些人看来，长年累月地沉迷于电子游戏而缺乏户外运动，对于这些孩子来说是很不好的。玩游戏，就意味着久坐不动，就是无所事事；而缺乏运动对于正处在发育期的青少年来说确实是不良的生活习惯。肥胖是导致少年儿童得病的一个主要诱因，而缺乏运动和过渡摄入甜食，则是导致肥胖的罪魁祸首。因此全英国的家长们如果想让自己的孩子健康成长，就必须让他们远离肥胖，这个出发点是正确的。而Change 4 Life的宣传目的，也是为了让家长们注意到孩子们在日常生活中的不好的习惯，让他们的孩子健康成长。

那么为什么这个本意很好的公益广告在玩家面前显得如此不近人情呢？说起来还是因为这段宣传材料和视频极具煽动性。一个可爱的孩子在游戏机面前显得疲倦不堪，但是依旧紧握手柄，不肯离开。相信只要是负责任的家长看到这一幕的时候都会觉得于心不忍，巨大的"DEATH"似乎在预示着这个孩子人生的终点就在不远的前方，再回头看看自己的孩子蹲在电视机前打游戏的样子，这些为人父母的成年人做出的第一反应肯定是关掉孩子的游戏机，把他们赶到门外去玩。实际上，影响孩子健康的根本原因并不是游戏机，而是"无所事事"缺乏运动，这一点即使在广告中也说得很清楚。阻止孩子沉迷游戏没有错，但是孩子不玩游戏，也得有相应的运动补充进来才行。只靠拒绝游戏来培养孩子的生活习惯，确实显得很片面。



实际上这个广告共有两个部分，除了"缺乏运动"篇之外还有"甜食过剩"篇，宣传手法与打电玩的小男孩如出一辙，是一个小女孩带着无限幸福的表情大吃一块奶油蛋糕，旁边则是另外一句耸人听闻的宣传语："难道夭折的诱惑力如此之大吗？"（Is a premature death so tempting?）如果按照刚才"玩游戏会早逝"的逻辑思维，那么孩子们吃的蛋糕是不是也变成了穿肠毒药，甜食应该和电子游戏一样禁绝，所有的蛋糕店都应该关门大吉？头脑正常的家长显然不会这么想。既然如此，设计这两条公共广告，拿"死亡"这种词汇吓唬家长的人，难免有危言耸听的嫌疑。因为广告中出现了PS3的手柄，SCE对于该条广告也十分恼火，准备起诉宣传者。不知道全英国的蛋糕店的老板们会不会也一起积极跟进呢（笑）？ □文/猴子

电软视点

品牌与标准，大众化的名作效应

"三流的商人卖产品，二流的商人卖品牌，一流的商人卖标准。"这句商界恒古不变的真理，自然在游戏界同样适用。虽然因为虚拟化产品的关系，存在很多不确定因素，不过一个高知名度的品牌，要比一个优秀素质的游戏更具商业价值却是不争的事实，知名度、商标、大牌制作人……在现今这个羊群效应严重的社会，这些东西显得更不可或缺，新的东西，变得越来越难混。

绝大多数人的选择

和柴米油盐一样，老百姓选择商品首先考虑的就是"大多数人的选择"，这意味着更优秀、更保险，哪怕自己从没有用过，这就是羊群效应，任何商业产品一旦引发了羊群效应，那它就一定会成功。哪怕实际素质并没有传说中的那样高，也会因为"这就是行业标准"而被大多数人所包容，甚至就算是一坨不洁物，也会有各路"专家"寻找丰富多彩的理由论证其何其的香。

对于大多数人而言，品牌的名气要比游戏的素质更为重要，在游戏还没有发售前，大名气的系列品牌游戏一会比低名气的原创作品受关注得多，游戏中公布的每个细节、每个人物、以及其制作人说过的每一句话，都会成为玩家们经常谈论的话题。比如传世已久的"神作"《最终幻想13》，是个人都能看出它卖的就是一个标准，一个业界RPG大作的标准，时不时公布一个人物的新图，隔三岔五地放出几张看似美伦美奂的游戏画面，甚至发售远在天边就可以拿宣传影像压成盘来卖钱，这就是品牌，这就是标准，实际游戏如何并不重要，重要的是FF这个名头和与之相称的游戏画面，有这些就够了，玩家们就会持续关注，并抱以期待。我们可以想象如果没有FF这个名头，借给SE十个胆子恐怕他也不敢这么干，早灰溜溜地埋头苦干开发游戏去了。



←这本SE推出的收藏画集，包含了去年8月3713展会上公布的大多数内容，吸引FANS的同时也被痛斥为骗钱之神。

依靠名头的生化5

这世界是品牌的世界，这绝对不会错，一款成名已久的作品，其后的续篇就是比同时期同类型的后辈作品玩得人多。举个例子就是，《生化危机5》肯定比《战争机器2》玩的人多，就算是喷前者如何不如不如后者的人多如牛毛，前者的玩家群也远远超过后者，日本、欧美、天朝、世界各地、天南地北，都在玩生化5，甚至国民的CCTV都公开报道了生化5的热潮之高，对比之，《战争机器2》就肯定做不到这点，10余年的历史发展带来的就是品牌和标准，这不是一款优秀的游戏就能给比下去的。要想达到这种凭借标准大卖游戏的境界，没有十年八年的时间考验，业界的摸爬滚打，是得不来的，所谓好酒愈酿愈沉，系列游戏的品牌也是如此。



平心而论，《生化危机5》的素质并没有达到4代那种高度，除了机能带来的表面进化感外，场景设计、敌人设计、隐藏要素等都明显不如4代，尤其是创意方面，5代几乎都是原封照搬4代的东西，只是做了强化和优化，属于新作自己的东西少之又少，说真的，如果没有顶着"生化"的名头，本作绝对称不上是一流大作，对比三上真司的老练，竹内润还是嫩了不少，生化的名头和三上定下的标准给了他发挥的空间，但他没有把它发挥到更高的高度，唯一值得称赞的，也只有他曾大力宣传过的双人合作了。总之，这次的生化5，就是一个"卖品牌、卖标准"的典型，而我们期待更多的惊喜，更多值得赞叹的地方，没有。

我们不求改变这个品牌化、标准化的业界，因为这是全世界的通病，我们只求品牌、标准等给我们带来与之相称的高素质和高品质，以不辜负我们内大多数人的选择罢了。创造出一个全民向的好品牌不易，珍重吧。 □文/翅膀

索尼游戏中文团队的十年汉化历程


汉化专递 EXPRESS CHINESE

前不久本刊曾经刊登了微软台湾分部汉化小组人员的访谈，同为次世代主机的竞争对手，自PS2/XBOX时代以来索尼的主机上也不乏一些优秀的中文游戏。索尼自1994年发售PLAYSTATION以来进入游戏业界已经15年了，而自1999年PS游戏《射雕英雄传》首度投入中文化游戏制作以来也已迈入了第10个年头。

最近GNN特别针对索尼娱乐亚洲分部企划开发部内容企划课主任陈云云及其所率领的中文化团队做过一次专访，在访谈中我们也了解到了10年来他们中文化游戏制作过程中的经历与秘辛。尽管有的时候，我们可能对台湾同胞们的某些译名不甚认同，但他们所付出的努力值得我们尊敬。


←索尼亚洲分部汉化人员们的全家福。

PSP汉化，休闲游戏与PC移植

近期PSP方面发布了两款汉化游戏，分别是《龙之舞》和《星之梦》。《龙之舞》是一款类似连连看的益智游戏，玩家首先要看清龙背上所显示的麻将牌是什么，然后在中间的麻将堆上从上至下依次找到与龙背上相同的麻将牌，通过点击来消除龙背上的麻将牌，从而阻止龙到达门内。这款休闲类型的游戏由于文本量少，所以汉化难度并不大。

《星之梦》移植自PC版，是KEY社出品的短篇AVG，只有2小时的剧情，带给玩家的是无尽的思考。故事讲述的是，由于30年前的一场战争，现在整个地球都处于劫后余生的状态，在细菌战后被遗弃的封印都市中出场的，就是主角废墟猎人，按他自己的调侃来说，就是"拣破烂的"。故事就在这样的背景下展开了，从绝望到希望，又从希望到绝望，一层一层剥到最后，所发现的会是什么？——PSP版译文移植自KEY FANS CLUB汉化的PC版。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
星之梦	基本完善	KEY FANS CLUB
龙之舞	基本完善	飞雪汉化组

仙境传说DS汉化版发布，RO迷的福音

这期NDS汉化方面，有三款游戏发布，除了人气比较高的《仙境传说DS》之外还有《英语苦手的成人DS训练》和《猿猿DS》。

《仙境传说DS》由于字数限制，道具名、怪物名、技能名都不能超过相对应的日文长度。比如魔力之矛，在日版里只有1个字：串。汉化的时候魔力之矛就只能缩减为一个字。所以魔力之矛在菜单显示时候就是"矛"。但是为了尽可能照顾PC版玩家的感受，任务剧情中（这里没有限制），汉化小组还是让魔力之矛用回了本名。道具中缩字的还有蝴蝶翅膀（蝴蝶羽）、连帽披肩（连帽披）、锥（破甲短锥）等，怪物也有这样的限制，比如SM女王（艾斯恩魔女）；技能比如幸运之颂歌（幸运之颂歌）等。



←网游版的RO在我国曾经有大量粉丝，NDS版虽素质一般也有不少人关注。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
英语苦手的成人DS训练	汉化测试版	DDV个人汉化
仙境传说DS	基本完善	翼之梦汉化组、ACG汉化组
猿猿DS	基本完善	飞云、死死、小学生个人汉化

昱泉国际，化为泡沫的《射雕三部曲》

近日在检索XBOX360中文游戏列表时，忽然想起2005年9月时台湾的游戏公司"昱泉国际"曾经宣布计划开发4款对应Xbox 360的新作，其中包括新系列《水浒传》、《射雕三部曲》以及两款尚未公布的游戏，预定2007年上市。



其中《水浒传》和《射雕三部曲》一为中国古典文学名著，一为中国著名武侠小说，如果真能开发制作出来，相信对国内玩家的吸引力还是挺大的。然而如今都2009年了，这两款游戏的影子都没见着，相关信息也是一点也无。去昱泉国际的官方网站上查阅了一下，发现近年来除了一款XBOX LIVE ARCADE上下载用的小益智游戏《Word Puzzle（文字解谜）》之外，该公司并没有在XBOX360上推出任何作品。去年12月份更是以2300万美元的价格将其在上海及成都的子公司卖给了完美时空，看来，这《射雕三部曲》是彻底泡汤了……

浅谈汉化中的不可翻问题

（接上期）再拿歇后语打个比方吧。"外甥打灯笼——照旧（舅）"。这一句中，新旧的旧和舅舅的舅谐音，从而起到了一语双关的效果。然而，这一句如果要翻译成他国语言的话，怎么能保证他国语言的新旧的旧也与舅舅的舅谐音呢？所以，这里同样也只达到了翻译出字面意思的效果而没有翻译出其中隐含的成分。

除去一些诗词，歇后语等，某些中国的古文，照样属于不可翻的范畴。另外，某些字面意思很好理解，但是在词汇中隐含了引申意义的话，也就不可翻了。比如最近网络上很流行的词汇："很黄很暴力"，这句话如果翻译成外语的话，外国人很难理解这句话为什么在网络上那么火。

同样，日语中也有着不可翻问题。这里就拿标日初级上面的一句绕口令举个例子："贵社**の**记者**は**汽车**で**归社**をした**"。这句话翻译成中文就是贵社的记者坐着火车回社去了。但是，日语中贵社、记者、火车、回社这四个词全部同音，所以引出了这句绕口令。再看这一句："**桃も李も桃のうち**"，翻译成中文就是桃子和李子都是桃树的果实。这句话从汉字上看不出什么蹊跷，但是如果写成假名的话就是："**もももすもももももものうち**"。发音基本上全部都是"**も**"。所以句子就利用日语里的单词和助词相谐音，起到了绕口的效果。

由以上可以看出，不可翻问题是客观存在的，只要涉及到两国的文化背景，以及语言构词方式的区别，必然会有不可翻问题的出现。以上说到的古诗也好，歇后语也好，都是中国古老文化的传承，在现在年轻人中的一些新词汇，却没有这些类似的不可翻的问题。那么，游戏作为新生的事物，其中有没有不可翻问题存在呢？

□文/一狼

经典回顾：《古堡迷踪》

存在于一个遥远的年代，一个神秘的幻境之中的故事。ICO是一个头上长着角的少年，村里有个习俗，凡是头上长角的小孩必须带到一座海上的城堡当作祭品。在ICO 13岁生日的那天，三个神官带着他骑马往城堡出发，一个神官将ICO抱起来放进石棺中，而另一个神官说："请不要恨我，这一切都是为了村子……"


↑虽然是PS2上比较早期的作品，游戏的画面还是挺不错的。

"50009"是索尼当年发售的大陆行货版PS2型号，银色是其最大的特征，随着这台行货主机发售的，先后还有不少中文游戏，尽管不少都是比较"过时"的作品，但其中也不乏经典之作。《古堡迷踪》（ICO）就是这样一款作品，这是一个经典的动作冒险解谜游戏，其中的许多机关都设置得颇为巧妙。本作的行货中文版当时由北京晶合时代软件技术有限公司代理发行，售价168元人民币。

BAYONETTA

扮魔女射杀天使 颠覆传统游戏设定！

"四叶草"——这个CAPCOM旗下"昙花一现"的工作室，虽然存在时间短、开发游戏数量少，但无一不是创意十足的作品。之后其骨干人员三上真司、神谷英树等人组建了"白金游戏开发室（PLATINUM GAMES）"，本期攻略之一的《疯狂世界》就出自该公司之手。由这样一群有着鲜明个性的游戏开发人员参与打造，就注定了《猎天使魔女》绝不会是一款平庸之作。

PS3 / X360	本刊译名：猎天使魔女		2009年预定	
	动作游戏	SEGA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆容量未知	年龄审查中

《幻侠乔伊》、《大神》、《上帝之手》、《疯狂世界》……回顾一下这帮家伙开发的历代作品，无一不是以创意而闻名的优秀作品，而且有越来越另类、越来越"变态"的趋势。新作《猎天使魔女》也不例外，在游戏中，玩家将扮演一名性感的魔女，从脚踝处拔出枪，向一群天使扫射……虽然还不知具体的故事情节如何，但这种另类设定就足以吸引许多玩家们的眼球。不过，话又说回来，虽然他们制作的游戏口碑都不错，但在销量方面却总难如人意。 □文／七曜



→本作的目标是实现"接近照片等级的真实感"，但如果只是简单追求画面的真实还原度就没什么意思了，所以开发人员把更多力气用在了设计的创意上。



↑神谷想制作一款能够让玩家热血沸腾的正派动作游戏，这次的游戏也会突出这个理念。

→由于主人公是女性，所以开发人员们希望能够体现出一种艳丽、柔和和性感的感觉，而并不是简单的帅气和刺激。

创意十足之作

神谷英树访谈摘要

——是什么使一个光头想到用头发来攻击的游戏呢？

神谷 好问题。这是真的，女主角用的攻击手段是我无法使用的，即使我也尝试过（笑）。一开始，我就希望主角是个女的。"头发攻击"是只有一个女人才能使出的攻击手段——飘逸的长发是女人才有的美，所以我想到了用头发来当武器。

——"死亡之吻"是主角的攻击方式之一，她还有其他性感的攻击方式吗？

神谷 她攻击的主题就是"性感"，但丁的主题是"耍酷"，乔伊的是"华丽"。因此我们也要加一点东西使她性感。

——是不是有开发组有人想出了一点诸如拍一下臀之类的性感动作的话，他会走过来直接用自己演示给你看，并说："嘿，瞧这个"？

神谷 （笑）是我一直这么做。

——你要做多少次性感演示他们才能理解呢？

神谷 （笑）7到8次吧。

——在最终成品中我们还能看到什么特质呢？

神谷 比如魔女用强大的魔力使头发裹住身体以防走光。所以当她魔力减弱时……

←本作是白金（原四叶草）制作室开发的第一款对应HD的游戏，神谷英树表示对应HD意味着对开发者有着非同寻常的高要求，他们以前一直遵循的"制作一推翻"这样的循环手法已经不再适用，不过大家依然干劲十足。

性感十足的撩人女版但丁



→魔女是一种超越常人的存在，而和主人公敌对的是一群天使。主人公的设定是黑暗的，所以她所使用的力量也是具有"邪恶"的色彩。

用黑暗的力量战胜光明 个性鲜明的热血硬派动作游戏



□文/七曜

PS Portable PSP	本刊译名：勇者30		2009年预定	
	益智类	Marvelous Entertainment	价格未定	日版
	UMD	1人	容量未定	审查待定

透过4种游戏来拯救点阵世界！

《勇者30》是一款扮演勇者以打到大魔王为目的的游戏，玩家必须在魔王咏唱魔法毁灭世界的30秒内打败大魔王。本作的游戏模式共有正统的RPG模式“勇者30”、射击游戏模式“公主30”、即时战略游戏模式“魔王30”以及动作游戏模式“骑士30”四种。

只用30秒就能拯救世界！

勇者、骑士、公主和魔王，将能仅用30秒的时间来拯救世界？！虽然画面还处于点阵时代，但请观注这款不同于现存任何一款作品、概念崭新的游戏！

执意的进行着召唤！



↑能够召唤的魔物种类可以说是五花八门，其能力也各有不同。

四天王召唤！！



大海兽王

炎魔将军

大地妖花

飞翔怪虫

→将魔力蓄到最高值，就可以发动魔法阵，进行四大天王魔神的召唤，会以压倒性的优势消灭敌人。



超强的魄力，驾凌于战场之上！

四大天王的原画设计，由魔物画师仲井氏所创作

游戏史上，最速的拯救世界之旅！

《勇者30》沿用了FC时代的套路，甚至连画面都沿用FC时代的效果，加入了更多新鲜的创意要素而成的新游戏。这个游戏自从发布以来就一直充满争议，单是那全屏马赛克的画面就已经逼退了好多人。但是尝试了试玩版的两个关卡以后，发觉这个游戏还是很值得期待的。本作的试玩版提供了两个关卡，每个关卡都是一部沿用经典模式的RPG游戏微缩版，并且加入了30秒的限制。这个也是本作的最大特点，“30秒”是游戏中的共通时间限制，也是把这个游戏命名为“勇者30”的原因。

在本作的世界观中，勇者受到女神的委托，为了阻止世界被破坏，必须打败万恶的大魔王。通过打败各种怪物来获得经验与金钱；购买更优秀的武器装备；结识新的伙伴一同向魔王的根据地魔王城进发，并且最终将魔王打败。召唤将会是本作的重要战斗手段之一，能给魔王造成重创！





↑打倒魔物取得金钱，以及经验值，想办法提升自身等级并且强化装备，可见本作依然是以传统玩法为基础。

努力提升等级挑战最终魔王！

→“公主30”是以一名为治疗国王疾病，而出外冒险寻找草药的公主作为主角。玩家一边用十字弓射击魔物一边前进。



←如果随从的所有士兵都被打倒，游戏就会结束。

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域2		2009年底预定	
	动作冒险	SCE	未定价格	美版
	BD	1人	记忆容量未定	审查待定

PS3上最棒的动作冒险游戏！

本作的故事线索是围绕着13世纪意大利探险家马可波罗的伟大探险和他去世后遗留下的大量历史空白。1292年，马可波罗离开忽必烈的元大都之后，率领着满载稀世珍宝的14艘大船和600多名水手向意大利进发，但最后抵达威尼斯时却只剩下了他自己和一条船上的十几个幸存者。有关这期间发生的故事，马可波罗从未对世人提起，也没有留下任何可靠的书面记录，至少从目前来看是如此。因此，这段历史空白也就成了剧作家们天马行空发挥想象力的最好平台。

增加新要素动态潜行





↑《神秘海域2》将加入潜行要素，制作组将这一系统称为“动态潜行”，让玩家可以自己选择是否展开战斗或是何时何地展开等。

游戏画面真实感极强的冰雪效果！

PS3年度大作《神秘海域2》近日又公开了一批高清的游戏画面。在10级风雪能见度低的情况下，玩家可以体验与敌人战斗的困难并且花了很大功夫在本作的飘雪效果上，德雷克会在喜马拉雅山的雪地上留下足迹，当在室外有雪的地方，德雷克的头发与衣服会积上一层雪花。



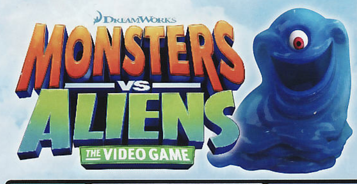
前往梦之乡 传说中的圣地



↑随着剧情的逐步展开，德雷克找到了马可波罗在西藏发现的宝藏香格里拉。

冒险者之旅途 圣洁神秘之地

←由于游戏剧情的展开背景被转移到了西藏，因此前作中到处是热带密林的场景将不复存在。



PS3 X360	本刊译名：怪兽大战外星人		3月24日	
	动作	Beenox	49.99美元	美版
	BD/DVD	1-2人	275K	全年龄

《怪兽大战外星人》是美国梦工厂在2009年3月24日所推出的，基于同名经典动画电影的改编游戏，该作将随电影上映而同步上市，并将登陆NDS、Wii、Xbox360、PS3、PS2、PC等多平台。动画原作主要描述地球的怪兽军团将挑战来侵略地球的外星人，讲述了以加州女孩苏珊为首的一群被人类视为异类的“怪物”，在外星人大举入侵地球政府却软弱无能的危机时刻，奋起抵抗并保卫家园的神奇故事。玩家扮演的主角将会在游戏中遇到果冻怪、幼虫宝宝等角色。



←为抵抗外星人的入侵，让平常被人视为“怪物”的人来保护他们。

欢乐的电影！极品的游戏！

次世代电影与游戏的顶级互动！

游戏版遵循了动画原作的剧情，在此基础上还增加新的地图和冒险。这款游戏在每一个关卡都提供不同的游戏进行方式，包含战斗、解迷。





↑怪兽与外星人的正面对决！谁强谁弱，由玩家决定！

←借助次世代的强大机能，本作的光影效果十分理想！

最有魅力的动画片与游戏同步发售！

《怪兽大战外星人》以上世纪50年代的众多怪兽、外星人入侵电影为蓝本，并采用了最新的数字3D立体电影技术。和迪士尼等其他公司把普通版转制成立体版的做法不同，梦工厂是直接制作立体版。梦工厂动画总裁杰弗瑞·卡森伯格对数字3D立体电影技术推崇备至：“现在的立体电影和几十年前的不可同日而语。

→游戏中的各大场景都充满了卡通魅力，这是一款超级神秘，而且充满诱惑力的游戏。



忍者龙剑传Σ2疾风怒涛般降临神机3

迎风一刀斩 将敌人一刀两断



←本作中新增的巨型石像敌人，其造型，让人非常容易联想到梵天！



→这种超级华丽和激烈的战斗，可以说只有《忍者龙剑传》系列制作人的才能表现得淋漓尽致。

《忍者龙剑传Σ2》是2008年6月3日，TECMO在XBOX360上推出的《忍者龙剑传2》的强化移植版，今次登陆于PS3，依旧是由Team NINJA团队开发，曾经手《忍者龙剑传Σ》的早矢仕洋介担任制作人，承袭原作深奥的动作战斗与暴力血腥的演出效果，并加入原创内容。本作预定于2009年秋发售，最令人振奋的是《死或生》系列和《忍龙》系列中超人气女性角色绫音首次参战。





最强之忍者再临神机3

击败同类游戏的优势！忍者类游戏的巅峰之作！

《忍者龙剑传Σ2》是以压倒性的速度展开的华丽动作，手感非常优秀的战斗爽快感为特色的人气动作游戏。"Σ系列"是2007年开创，是PS3平台的独占《忍龙》系列，都是在原作基础上的强化版，不仅仅是画面效果得到了增强，而且还追加了新武器、新BOSS和新的可以使用的女性角色。比如《忍者龙剑传Σ》中就加入了新武器"严龙·伐虎"，还可以使用女主角蕾切尔。从目前得知的情报来看，本作中也加入了新武器"破碎牙·阎魔"，可以使用2的女主角绫音。通过切换武器可以体验到完全不同的战斗手感。



←号称拥有能够击碎一切物体的巨剑——破碎牙·阎魔，威力方面极其强大。

→每种近身武器都可以进行升级，从而解锁更多的招式，加强武器使用的效率，一些前作的最佳武器被保留。它们的主题只有一个：速度与血腥。



←在以往的作品中占有剧情上重要地位的女性角色绫音，在本作中也作为可以扮演的角色参战，但她使用的武器是双刃。

雾幻天神流女忍登场！

→绫音是雾幻天神流霸神门的女忍，她拥有天才一般的天赋。双手装备"小太刀二刀"如同挥舞一般向敌人攻击。

NINJA GAIDEN Σ2

记得去年在XBOX360版《忍者龙剑传2》上市之后，坂垣伴信还曾说过只有X360平台才是忍龙系列正统续作《忍龙2》的归属，并且绝无可能会移植到PS3平台。不过，随着坂垣伴信与TECMO决裂，当初的这句话已经无法对《忍龙2》产生任何的约束力。

速度感对于《忍龙》系列来说，是非常重要的。慢速武器在系列中是没有市场的，即使是看上去很大型的月蚀镰刀，龙舞动起来也是虎虎升风。而更快速的武器双拐和锁镰刀，在使用的时候简直看不清它们的轨迹，战场过后则只留下敌人的一片狼藉。招式的使用很简单，只有两种攻击方式：轻击快速，重击强硬。在战斗中学习如何连击、如何使用更有效的招式对敌是让你在游戏中生存的必要手段。游戏中每件武器的每个招式都有机会切除敌人的部分肢体。硬壳猛禽爪的一次防守反击也许可以砍掉敌人的一只胳膊，月蚀镰刀的挥舞则可以让敌人的双腿分家。□文／七曜

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：忍者龙剑传Σ2		2009年秋预定	
	动作	TECMO	价格未定	日版
	BD	1人	记忆容量未定	审查待定



NINTENDO Wii	本刊译名：胧村正		2009年4月9日	
	动作角色扮演	Vanillaware	7200日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

超绚烂的和风绘卷即将登场

对应任天堂Wii平台的全新动作游戏《胧村正》是由公主皇冠的制作人神谷盛治担任导演，MMV公司开发的作品。在江户时代末期，名刀沾染魔性妖刀横行，各地妖魔也乘机作乱，生灵涂炭。男女主角“百姬”和“鬼助”为了收服散落在世界各地的妖刀，施大爱于天下展开全新的冒险篇章。这次向大家介绍的是新公开的角色们，游戏模式，以及奥义相关系统。本作是充满和风色彩的动作RPG游戏，除了游戏其精美的画面之外，而且操作非常简单。 □文/七曜

胧村正斩魔传



→一共有108种妖刀供玩家选择，可谓非常丰富的收集要素。

←每种妖刀都附有各自威力强大的剑术奥义，图中的主角发动的“三日月”。

↑飞天辉夜，是一种挑空技的剑术奥义。

小和尚&城里人

山村中的住民，能为玩家提供不少情报。小孩子则是在寺庙中工作的小和尚。



弓弦叶

伏见的妖狐，借予刀匠村正力量的狐仙的试者。为了成就村正的祈愿，将妖刀托付给鬼助。

村正

千子村正，为铸名刀倾尽一生。就算死了之后也为了锻造举世无双的神剑而在幽冥的狭间不停的锻刀。

虎姬

美浓鸣神藩当主，镜见明良的女儿，百姬的姐姐。平时是温柔娴淑的性格，在战场上则是顶盔冠甲勇不可当。

↑百姬的姐姐虎姬真可谓是百步穿杨。

血狂比沙门

丧命武士的怨灵集中在大铠甲上化成的巨大武者。虽然现世的战争结束了，在修罗界作为大将持续着永无止尽的战斗。

刀光剑影华丽无比





PS3 / X360	本刊译名：铁拳6		2009年秋预定	
	格斗	NBGI	价格未定	日美欧
	BD/DVD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

系列史上出场人物最多的一作！

据悉PS3/360版本的《铁拳6》收录了系列有史以来最多的登场人物，包括街机版《铁拳6 BLOODLINE REBELLION》中的部分要素。并尽可能的挖掘主机机能提高画质。 □文/七曜



↑游戏中每个角色都拥有各自的独特道具可以在战斗中运用，但其样式和攻击效果却各不相同。

变革的铁拳来袭！施展次世代的魅力！

全部角色追加新的攻击招式！

本作大量变革了格斗系统，将街机版《铁拳6》全部角色都增加了新技，而现有技的性能也将进行修正。本作的基本操作例如前冲、快退、下蹲、横移动等基本沿袭了《铁拳5 DR》操作。



华丽极其华丽！造型高度细致。

↑画面效果方面新增加了“近距处理”特效以及动态模糊效果。

以静制动，四两拨千金

增加视觉享受的技能，道具技！

《铁拳6》中增加了一个全新的系统“道具技”。这是根据不同的角色装备特殊道具后能够使出的一种特殊技，这种“道具技”主要是以挑衅为主，应该是旨在增加游戏观赏度，不过合理运用的话相信能够构成新连续技。目前已知角色的“道具技”有布赖恩和利奥。



↑角色们的动作流畅得令人难以忘怀，令人追不及待了。



NINTENDO DS NDS

本刊译名：巴哈姆特之血		发售日未定	
动作角色扮演	SQUARE・ENIX	价格未定	日版
卡带	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

延伸人类潜力的战斗史诗

以幻想的世界为背景。与其他玩家共同联机挑战超大身形的巨兽，体验运用多彩武器协力战斗，就是这款SE正在锐意制作中的《巴哈姆特之血》。就如现今流行的"刷连练"游戏一样，游戏各地存在的巨兽都是玩家们联机时要共同讨伐的对象，同时也是玩家们手中精良武器升级的素材来源，强化自己的装备来面对更为强悍的敌人，就是游戏最主要的成分。沉睡的巨兽从远古苏醒，为这个世界带来沉重的灾难，你所要做的，就是在这个残酷的世界中尽自己的一份之力，与可信赖的同伴们，将那些为祸人间的怪物们放倒在脚下！ □文／翅膀

←面对希瓦这样擅长大范围攻击的冰雪巨兽，远近结合的攻击手段会相当有效。

与同伴们合作 共同挑战最强之敌

灵活运用趁手的兵器来挑战敌人

在这个残酷的世界，玩家们最可信赖的就是手中得心应手的武器，以大多数玩家的习惯，刀枪剑戟之类的近身兵器自然会是大多数人的选择，不过游戏中也存在着多种多样的远程射击类武器，比如下边那位红发的仁兄，手中就是一把特制机关枪，利用长距离的射击范围能对远处的敌人形成十分有效的打击，不管是单人战还是团队战中都会发挥极为稳定的作用。



君临冰雪之国的女性巨兽——希瓦



巨兽可不光都是面目可憎的怪物，游戏最新就公布了一位美丽的人型巨兽——希瓦。希瓦是一位隐居于冰山雪国的女性巨兽，身为神子之国的巫女，希瓦一直被当地的信仰者作为女神所敬仰，但随着最近国内文化的发展，希瓦作为巫女的作用变得逐渐淡薄起来。

不喜争斗的冰之女神



↑如果被希瓦美丽优雅的外表所迷惑的话，就会被她放出的冷冻光线无情地冻住。

破坏部位获得巨兽稀有的素材

从游戏内容上来说，这款游戏可以算是典型的打怪——刷素材——造装备——打怪……无限循环的刷连练游戏，游戏中所要面对的主要敌人"巨兽"身上都是可以刮下东西来的，巨兽身体的各部位，受到一定攻击后会被破坏掉，玩家就可以从中得到稀有的素材，而且该部位被破坏后会露出巨兽的弱点，此时攻击该部位就会对其造成比平时大得多的伤害。从巨兽身上得到的稀有素材，可以打造成稀有的强力武器，从而获得更为稀有的素材，总之游戏基本的战斗过程都是围绕着这一系统而来，只要你有足够强的实力，巨兽将是为你提供稀有素材的无尽宝库。

逆転検事

NINTENDO DS NDS

本刊译名：逆转检事		2009年5月28日	
文字冒险	CAPCOM	5040日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定



↑天才检查官御剑怜侍的首场大舞台。

身为《逆转裁判》系列的衍生作品，《逆转检事》采用了与成步堂龙一相对的检查官视角，来调查一起起案件的真相，这本身就是吸引人的一大卖点，如果你是《逆转》系列的FANS，那就更不能错过这款新意之作。和以前作品不同的是。游戏的舞台不再是气氛庄严的法庭，身为检查官的御剑怜侍会在各种案发的第一现场，运用自己敏锐的观察力和洞察力，在最紧要关头做出一发逆转的推断结果。

新角色协助检查官办案



←在检查官面前自称大盗，这个女孩到底有什么目的？

自称大盗的神秘搞怪型少女

一条美云 17岁

故事第一话登场的"逆转来访者"，拥有非常强烈的自信，在久经沙场的御剑怜侍面前，自称大盗的一条美云将与他发生怎样的关系呢？这位身份大部分被谜团所包围的少女，似乎会使用各种便利的道具来协助御剑进行搜查，她会成为御剑值得信赖的同伴吗？

Army of Two 40th Day

PS3 / X360	本刊译名：战地双雄2 第40天		2009年冬预定
	动作	EA	价格未定	美版
	BD/DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

最棒的多人协作射击游戏回归！

EA公司宣布，人气动作射击游戏《战地双雄》的续作《战地双雄：第40天（Army of Two：40th Day）》将于2009年冬季发售，对应平台为PS3和X360。《战地双雄：第40天》的故事发生在遭受大灾害侵袭的上海，两位无敌佣兵塞伦和里奥斯将再度联手挑战死亡任务。本作将由位于加拿大的EA Montreal工作室负责开发。本系列可谓颠覆了传统游戏理念，通过全新的智能"伙伴合作系统"，玩家将在游戏中体验前所未有的策略组合和双人协作游戏的乐趣。即使是在单机游戏部分，玩家也永远不会是孤身一人。而且本作的人工AI设定也非常之高，让玩家丝毫感觉不到自己只是和一个电脑NPC在联合作战，相反会觉得与自己生死与共的就是一名亲密的真人战友，非常的具有真实感。



←通过与智能NPC的协作，玩家将更加出色地穿越战场，完成各种复杂的任务。本系列的"伙伴合作系统"表现的十分出色。

最强的协作射击游戏

本作号称是最强的协作射击游戏，并且游戏再次优化了队友的AI，玩家们会发现，自己与NPC同伴们合作得比前作中更加协调。完成任务赢得赏金，可以购买新的武器与装备等等。



↑战场舞台迁移到上海。

异常火爆的战斗



←本作不论是战斗画面还是光影效果都做的异常的出色，不愧是技术的EA啊。

双人合作创造出最大攻击

↑游戏中将会出现诸如双人狙击、双人跳伞等任务。

←人性化的AI使得玩家感觉与自己并肩作战的并非电脑。

THE KING OF FIGHTERS XII

PS3 / X360	本刊译名：拳皇12		2009年7月预定
	对战格斗	SNKPLAYMORE	价格未定	日版
	BD/DVD	1～2人	记忆容量未定	审查预定

KOF系列最新作移植家用机！

国内不少玩家一直是KOF系列的忠实Fans，系列的最新作KOF12终于决定在PS3和360上推出移植作品。本次给大家带来游戏的最新情报和公布的部分图片，感兴趣的玩家千万不要错过。本次的作品号称是对全部角色进行了重新绘制，已经达到了2D格斗的巅峰水平。游戏的画面也是空前的华丽，打击手感也堪称一流，背景画面也非常细腻，无论是系列忠实Fans还是新手都非常值得一试。

世上最华丽细致的游戏画面！



→从公布的画面来看，游戏中角色的影子会随着角色的移动而产生变化，这种细节方面的设计都考虑的非常周到，可见厂商的良苦用心。



优秀的操作手感！

本次的新作不仅在画面方面非常华丽，操作感也一如既往的继承了系列作品的优秀水平。本次各名角色的必杀技指令输入非常人性化，角色的操作感也非常灵活，达到了接近完美的境界。

打击感十足



→本作的打击感比以往更加真实。

选择喜爱的角色自由搭配队伍组合

游戏的系统和KOF历代作品基本一样，都是以3对3的形式来决出胜负。玩家要从20个角色中选出自己喜欢的3名角色组建自己的队伍与对手决斗。非常遗憾的是，本作取消了固有队伍的设定。



←必须把3名角色全部KO，才算决出胜负。



《勇者斗恶龙9 星空的守护者》又有了关于武器特技与高等职业方面的新情报，本作可透过技能点数分配来学习的7种武器“特技”，还有诸多高等职业登场，另外利用NDS主机的特性，本作中会有各种异想天开的新怪物登场。 □文/七曜



本刊译名：勇者斗恶龙9 星空的守护者		2009年7月11日	
角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
卡带	1-4人	记忆容量未定	全年龄







LEVEL5的标志炼金术再度登场！

DQ9锁定于7月11日！不能错过！



通过炼金合成出金属王装备吧！

这次官方公布了游戏与《勇者斗恶龙8》一样，也存在着“炼金”这个系统，其意义等同于其他游戏里的道具合成，游戏中无论是武器，服装，还是珍贵的道具，都可以利用炼金系统来合成，而且游戏的道具种类将非常丰富，多达1000种以上。相信有纸娃娃系统的本作结合炼金系统，玩家想要定制出绝对个性的角色也不是问题了。通过官方放出的游戏画面，我们可以看到诸多熟悉的装备也会在系列中登场，例如龙铠、龙鞭、白金铠等等，还有最强装备也开始显山露水，例如女神之盾、神秘紧身衣、金属王之盔等等。



金属王套装！系列的梦幻装备！

↑从五代之后，每作中金属王套装都是最强装备之一。拿一件则所向披靡，拿两件则所向无敌，拿齐全套则可平天下也！

系列首次对应网络

《勇者斗恶龙9 星空的守护者》是系列的正统续作中首次对应网络，可四人协力作战的作品。从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙8》的原班人马。通过Wi-Fi通信，将会出现以前系列中从未有过的新玩法登场。虽然作为掌机有很多机能上的限制，但是相信L5会努力开发出一款令玩家们满意的作品。



联机协力作战

谜之“黑骑士”

在城镇中突然出现了“黑骑士”，身穿着漆黑的铠甲，散发着逼人的斗气，并且骑乘着一匹漆黑的战马。给在镇上的村民造成了恐慌。黑骑士威胁王城的理由是什么呢？与他对峙的主人公们的命运将会如何呢？与黑骑士对峙的主人公，从对话中得知他在寻找公主。这是系列中首次出现，以前只有FF系列和FE系列中才会出现的黑骑士角色。而这次DQ系列也引入了黑骑士的概念，不知道他在本作中是扮演的何种角色？



←一说到黑骑士，大家一定会想到晓之女神中的漆黑之骑士，还有贝里克物语中的黑骑士——卡奥斯。



漆黑骑士降临

需要分配技能点来学习特技

本作中，技能是用来培育角色的系统，每种职业都具备对应职业特性的技能，可通过升级时所获得的技能点数来强化，达到一定程度时，就可学习到相对应的特技。例如究极剑技百万冲击波，是特技中具备最大威力的终极剑技，可对复数敌人造成重大伤害。而枪系则拥有发动高会心率攻击的致命突击。短剑系则有技能吸血刃。

→图中可以看见，正在发动致命突击，攻击离散金属。





技能左右胜负

高等职业“战斗大师”

继先前所公布的“魔法战士”与“圣骑士”后，本次官方又公布了“战斗大师”与“游侠”2种高等职业，玩家必须先精通“战士”与“武斗家”两种基本职业后方能担任。战斗大师以强固装备来保护身体，能装备战士所无法装备的大型武器，并精通各式各样的攻击技巧，绝对是队伍中必备的职业之一。游侠以适应大自然的装备防身，擅长对付栖息于大自然的野生动物。



勇者才是王道

新怪物隆重登场

泥偶骑士是在已经去世的国王墓穴里的陪葬物，用来驱邪镇魔。不过却进化成魔物的泥偶骑士。马头部分可以吐出火焰给与我方队伍全体造成伤害，并且还能投掷绳圈束缚队伍成员，确实是很难缠的家伙。被泥偶骑士绑住就不能行动。史莱姆塔阵是3只史莱姆齐心协力组成塔阵，虽然有时候能连续进行强力攻击，不过成功率很低，3只史莱姆同时出现就要相当谨慎。

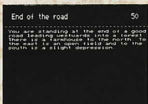


冒险游戏进化论！

——你可能不知道。这个游戏类型有30年的历史。

通过输入文字进行的冒险历程 AVG游戏的起源从30年前开始

冒险游戏（Adventure Game，AVG）是历史上最早诞生的电子游戏类型之一。在游戏机还没有普及、许多游戏只是计算机工作者在业余时间搞出的打发时间的小玩意的时候，就已经有以冒险为题材的游戏登场了。只不过在当时，很少有人意识到这种东西能够被称作游戏，而在今天玩家们看来，这种东西也确实离他们心目中的游戏远了一些。



一个意外造就的诞生

1977年，当ATARI 2600刚刚推出的时候，玩家们还不能在电视上玩到冒险游戏，而同时期的电脑上却已经出现了纯用文字表示的冒险游戏，游戏的名称可以说相当直白，就叫“Adventure”。后来它又有了一个比较正式的名字，叫“Colossal Cave Adventure（巨洞冒险）”。这个游戏是一个离婚的电脑工程师为了哄女儿高兴而制作的“桌面角色扮演游戏（TRPG）”，因为当时计算机的硬件机能十分有限，这个游戏的内容除了文字之外没有其他的东西。玩家在游戏里要做的就是阅读电脑屏幕上出现的文字，之后用键盘打出相应的文字，将游戏进行下去。本来这只是一个极其简单的文字互动程序，但是这种人机交互的游戏方式却吸引了很多电脑爱好者的兴趣。从此之后，冒险游戏作为一个单独的游戏类型，开始出现在个人电脑和其他的游戏平台上。后来在1979年由美国麻省理工学院的一个计算机小组Dynamic Modelling Group的Tim Anderson、Marc Blank、Bruce Daniels和Dave Lebling等人编写的文字冒险游戏“Zork（魔域）”一下子在计算机爱好者当中风行起来，从此该类型的游戏被人们熟知。



↑早期的电脑屏幕是单一绿色的。

单纯文字构成的冒险世界

严格地说，文字冒险游戏能不能算是游戏，在今天的玩家看来是一个问题。这种游戏与最初出现在计算机实验室中的双人网球（Tennis for Two）、街机厅里的乒乓球（Pong）与太空侵略者（Space Invaders）大不相同，并不是用光点组成的图案直接给玩家留下一个有动感的游戏印象，相反只是用看起来枯燥乏味的文字组成的信息，像讲故事一样让玩家浏览。没有音乐，没有效果音，甚至连图像都没有，有的只是一连串的文字。文字冒险游戏与文本格式的电子书之间的唯一区别就是电子书只需要玩家用眼睛从头看到尾，而文字冒险游戏还需要玩家键入一些关键性的词汇，才能使故事推进下去。比如说，文字提示玩家“你来到一扇门前”，玩家需要用键盘输入“开门”之后打一下回车，之后就出现另一段文字“门已经打开，里面是什么什么”，之后故事继续发展下去。从文学性的角度来说，冒险游戏的剧本远比一般的小说故事简单，如果把这些文本直接写下来的话，估计没有几个人愿意去读。但是这个东西以互动的形式出现在电脑屏幕上的时候，玩家们就感到无比新奇。这种文字冒险只能在电脑上实现（后来做到游戏机上），所以我们说这种东西确实可以被称作是游戏，只是因为硬件机能的限制，今天我们看到的这些文字冒险游戏的始祖，与现在的AVG相比，用天差地别来形容都显得很苍白无力。虽然现在玩着PS3与Xbox360的玩家们几乎没有见过这样的游戏，但是在30年之前，这类游戏确实吸引过许多接触计算机的人。直到现在，在欧美的一些怀旧游戏网站上还有相关游戏的介绍，而且还提供模拟器与软件的下载。如果你对这些游戏有兴趣的话，也可以去下一个试试。但是这些游戏都是英文的，对语言能力有一定要求。

```
in the rock.  Downstream th
>go south

You are in a 20-foot depres
dirt is a strong steel grat
leads into the depression.
The grate is locked.
>open grate .

The grate is now unlocked.
>eat food

Thank you, it was delicious
```

↑有了彩色屏幕之后视觉效果好多了。

AVG成型：从文字到图像的进化

刚才说过，文字冒险游戏在最初出现的时候是没有图像的，不只是因为制作者本身并非专门的游戏人才，实在是因为当时的微型计算机无法实现足够的表现能力。说起来最初的文字冒险游戏平台甚至不是我们印象中的那种电脑，而是60年代末生产的大型计算机PDP-10。与70年代后期出现的微机相比，这台计算机已经算是功能强劲，内存巨大



了。究竟有多大呢？1MB，也就是1024KB。大家不要笑，想想1M内存普及到PC上是什么时候吧，至少比PDP-10晚了20年以上。可惜这台计算机本身不是拿来做游戏或玩游戏的，也没什么绘图能力，因此在它上面制作的AVG游戏只能以文字显示。

游戏画面的出现

还好这种局面在两三年之后就得到了改变，随着微型计算机（也就是我们所说的“电脑”）的流行，能够表现比较清楚的画面的游戏多了起来，在1980年，Roberta Williams和Ken Williams这对夫妇程序员在Apple II上设计了一个将文字冒险与静态图像结合在一起的游戏“Mystery House（神秘屋）”。尽管只有70张用简单线条构成的简笔画一样的图像，但是这个游戏使人看到了AVG的未来：不再是单纯文字的堆砌，和其他类型的游戏一样，它也随着主机硬件技能的提升而在飞速进化着，在那个计算机技术突飞猛进的时代。这个游戏在GamePro 2007年评选的“史上最重要的52大游戏”中排名第51位，很有纪念意义（第50位是魂斗罗）。顺便一提，《魔域》在该特辑中排名第30位。

冒险游戏的商业化

既然AVG游戏已经发展成型，那么它投入商业运作的时机也成熟了。1984年，还是这对夫妻档，在游戏商Sierra的投资下制作了著名的电脑游戏《国王密使》（King’s Quest）。这个系列估计年龄在30岁以上的PC玩家有不少人听说过，好好玩过的人估计平均年龄在35岁以上。从1984年初代到1998年的第8代，这个游戏几乎贯穿了个人电脑从初具雏形到发展壮大的黄金时期。更重要的是，《国王密使》摆脱了单纯靠文字显示作为主体的游戏方式，玩家可以控制角色在画面中移动、调查，随着



续作的推出，该系列不断完善，动作解谜AVG的各种要素也不断加入其中。更重要的是，这种结合动作解谜要素的冒险，使AVG从单一的文字冒险中解脱出来，并且在后来的十几年中发展出两大类型：文字冒险和动作解谜冒险，今天我们所玩到的AVG游戏，基本上仍旧按照这两个类别得以区分。

80年代前期冒险游戏基本都是欧美制作的，但是日本的游戏市场随着任天堂红白机的迅速崛起而扩大，由日本公司制作的冒险游戏在家用电视主机上掀开了另外一个时代的序幕。

回顾日式文字冒险游戏的发展史 发生在大洋彼岸的奇妙演变物语

日本的AVG游戏最早也可以追溯到80年代初，差不多和美国同一时期。当时的日本电子市场正是一片混乱的时代，FC刚刚发售，其他各种游戏机和简易电脑满天飞，很多人对于游戏的认识还停留在街机和ATARI上。随着电脑兼容机的普及，PC-6001等机种上出现了很多游戏。这时的游戏载体还是磁带。最初开发冒险游戏的日本公司MICROCABIN，在1982年推出了与Apple II版《神秘屋》同名的作品，从游戏的表现方式和操作来看，该作都难免有抄袭的嫌疑（连名字都一样）。

一起“杀人事件”引发的风潮



但是这种情况很快得到改观，在1983年，ENIX在PC上发售的《港口镇连续杀人事件》抛弃了当时AVG游戏一贯采用的探宝解谜，改用侦破作为游戏的题材，一时间广受欢迎。而该作的剧本编写者堀井雄二也因此声名大振，成为全日本闻名的游戏制作人。1985年，该作被移植到FC，操作方式从文字输入改为指令选择，为日式侦探AVG创下了一个样板。

从FC时代开始流行于日本的文字冒险游戏，多数是以这种方式进行的，而游戏的内容在当时几乎是千篇一律的“XXX杀人事件”，直到今天这类侦探游戏依旧流行。

《港口镇连续杀人事件》是日本AVG发展的一个里程碑。从此之后各种侦探游戏铺天盖地，每年都有大量作品出世，“杀人事件”层出不穷，直到今天我们还可以在掌机上看到N多这样的游戏。除了侦探游戏之外，以怪谈、恐怖故事、玄幻为题材的冒险游戏也有很多。因为在PC上推出，所以这个类型的游戏有很多带有擦边球色彩，有些干脆就是成人向的。实际上，那些有年龄限制的的游戏中，多一半都是AVG形式的。但是电视游戏机上的文字冒险游戏，基本上还是比较健康的。



创造满分评价的音响小说

以编写冒险游戏剧本出名的堀井雄二后来成为《勇者斗恶龙》系列的三巨头之一，而和他密切合作的中村光一和他的Chunsoft，除了制作DQ之外，也十分精通文字冒险游戏的制作。《港口镇连续杀人事件》就是由Chunsoft制作，ENIX是发行商。此后随着游戏主机硬件的进步，Chunsoft发明了将冒险文本和静态图片与音乐配合、通过不同选项决定故事结局的“音响小说”（Sound Novel）系列作品。第一部音响小说《弟切草》于1992年在SFC上推出，音效和故事的搭配使游戏的恐怖气氛发挥得淋漓尽致，受到一致好评。《弟切草》是第一部音响小说作品，使文字冒险游戏有了比较固定的形态，同时也让这个类型的冒险游戏的发展朝着一个模式发展下去。这个系列继续发展，插图也从普通的2D绘图变成真人照片。之后的《恐怖惊魂夜》三部曲、《街 命运的交叉点》、《忌火起草》和《428 被封锁的涉谷》都是Chunsoft的音响小说作品。



其中《428》在2008年一举夺得日本游戏杂志《Fami通》的满分评价，成为冒险游戏中评价最高的作品。该作可以说把文字冒险游戏的剧本与构造发展到了极致，虽然玩家在游戏中要做的事情只是不断地选择和观看，但是由不同人物交叉在一起并且互相影响的故事却显得极有代入感。整个游戏的剧情使人无时无刻不感觉紧张（一不小心就会打出BAD END），在最后看到真正结局的时候，不少玩家都会感觉像看了一部优秀的电视剧一样欣慰。但是这场游戏却是在玩家手中完成的，相比单看电视或者电影，这样的游戏自然别有一番趣味。

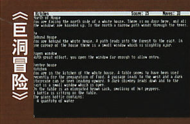
文字冒险的奇迹与无奈

除了Chunsoft之外，其他公司也制作了很多这样的文字冒险游戏。其中玩家们最熟悉的当属CAPCOM的《逆转裁判》系列。制作人巧舟把文字冒险与侦探调查、法庭辩论结合在一起，让玩家扮演一个律师的角色，为蒙受冤屈的被告人讨回公道。和许多类似的游戏不同，《逆转裁判》系列始终保持轻松搞笑的风格，不管案件如何麻烦，幕后的阴谋如何沉重，坏人们如何心狠手毒，玩家们在进行游戏的时候还是免不了被眼前的台词逗笑。就是这样一个制作成本不高、制作人不很出名、制作的时候也没有预料会火起来的小品级的游戏，因为操作简单，上手容易，在推出之后立刻受到了意想不到的欢迎。



文字冒险游戏发展到这个形态，可以说已经十分完善了。但是这类游戏也有一个极大的局限性，那就是语言问题。现在的电脑和游戏机不像30年前只有英文一种语言，使用者自己的语言环境各不相同，而日式的文字冒险游戏只能对应那些懂日语的玩家。对其他语言的玩家来说，这样的游戏别说去欣赏，就连怎么玩下去都成问题。除了一部分掌握了日语的玩家之外，其他的玩家只好半懂不懂地跟着别人一块起哄，或者干脆敬而远之。好在人民的力量是无穷的，懂日语、会技术的玩家们自发组合在一起，将这些游戏翻译成自己的语言，让其他玩家也可以轻松游戏，体会其中的乐趣。最典型的就是《逆转裁判》，这个游戏受到的关注早已超越了国界，中国的汉化者们靠着自发自觉的努力使这个游戏以中文的形式出现在大家面前，让这个系列在国内也有了一批相当数量的爱好者。这一现象甚至引发了CAPCOM的注意，在决定将《逆转》系列推向世界的时候，这个游戏正式推出了日语和英语可调的双语版本。但是这样的情况还是很少，日式文字冒险游戏要想被更多人接受，它面临的障碍依旧是巨大的。还有一给麻烦就是这样的文字游戏，所有的内容都是设计者预先设定好的，表面上看是人机互动，实际上只是玩家在预设的程序中自娱自乐而已。这种设计概念用比较尖刻一点的说法表述，就是所谓的“人工无能”。即使游戏的故事编的再出色，分支再多，画面和音效再精彩，当玩家把所有的东西都完成的时候，这个游戏就没有再玩的必要了。无论这时有没有新作推出，玩家们都不会对以前的游戏再产生更多的兴趣。这也是文字AVG的一个通病。不过这个类型的游戏因为设计比较简单，之作成本低廉，所以在日本，每年依然有大量这样的游戏推出，很多玩家也继续乐此不疲地玩着，但是日本以外的玩家就没这么幸福了。

《巨洞冒险》



开创冒险游戏的始祖作品，在开放环境下制作的共享版软件，在70年代后期曾经流行于欧美的许多电子计算机工作者当中。由于当时开发这个游戏的计算机平台不是专门制作游戏用的，所以游戏只有文字，没有画面。这种纯文字显示的游戏类型直到2000年前后还在一些文字MUD中使用。

《魔域》



继《巨洞冒险》之后，由计算机工作者们制作的另一个文字冒险游戏。这次因为参与游戏制作的人员增加了，所以游戏的总体水平、容量、长度都比《巨洞冒险》多了不少，后来这个游戏也以正式商业版的方式发行，并且出了续作，成为早期最受玩家欢迎的冒险游戏系列。

《神秘屋》



第一次加入了画面的冒险游戏，虽然只是由几十张静态图片和大段的文字构成，但是却为后来的AVG游戏树立了一个榜样。这个游戏最初也是以共享软件的形式在计算机工作者之间流行的，后来由著名的游戏之作公司Sierra代理发行，是AVG游戏中第一个以商业方式运作的。

《国王密使》



由制作《神秘屋》的Williams夫妇进行开发制作的有比较完善的世界观和角色设定的冒险游戏，这个游戏第一次实现了玩家控制主角在不同场景之间进行移动，开创了AVG游戏加入动作要素的先例。在80年代这个游戏曾经是PC游戏中知名度相当高的，一直到90年代后期仍然在发展。

冒险游戏与动作要素的密切结合 形成今天广为玩家们熟悉的AVG

与文字冒险游戏同时发展起来的另外一个分支就是带有动作、射击、解谜等要素的AVG，这里统称为"动作冒险游戏"。动作冒险游戏与普通的动作游戏、射击游戏的最大区别，在于游戏强调冒险、解谜的过程，而并非动作与射击。

2D时代的非主流动作AVG

在SFC时代，HUMAN的两部作品使动作冒险游戏发展到新的阶段。1994年的《沉船危机》（Septentrion，美版名为SOS）讲述了一个酷似"泰坦尼克号"的沉船故事（连船的样子都差不多，但是这个游戏比电影版的《泰坦尼克号》要早出3年），玩家需要在有限的时间（1个小时）之内尽可能多地营救幸存者，并且最终逃到海上。游戏活用了SFC的回转机能，船只在沉没的过程中产生的倾覆使地形发生极大变化，玩家们要从这个封闭的铁棺材里逃出去自然不是什么容易事，更别说要同时救人了。游戏的设计理念十分具有前瞻性（笔者觉得只有N年后的《绝体绝命都市》系列能够与之相比），但是因为NPC的智商太低，加上地形变化的时候动作难度陡然升高，这个游戏显得很难，自然无法像超级马里奥一样吸引诸多玩家。而1995年的《钟楼》则注重剧情的描写，动作要素相对来说显得不那么重要了。可能就是因此，《钟楼》系列的人气和寿命都比《沉船危机》高出很多。



一个系列带来的辉煌

主机硬件机能永远都是限制游戏发展的桎梏，随着PS时代的到来，大量3D游戏的出现使AVG的发展面临前所未有的机遇。在这个大环境的影响下，一部AVG史上不得不提的作品——《生化危机》就此诞生。虽然CAPCOM制作这个游戏的时候并没有预想到它在后来会出名，而且因为机能的限制，游戏只能做成3D角色在2D背景下移动的样子，但是这个游戏还是一下子火了起来。《生化危机》系列一直到4代之前都保持着解谜为主、战斗为辅的特色，而且游戏的故事也编写的十分出色，这个系列的出现使许多玩家有了购买PS主机的理由。这些还在其次，生化系列的走红使动作冒险游戏在玩家心目当中获得了以前没有过的地位，而且激发了一些同类作品，如《寂静岭》的出现。可以说《生化危机》和《寂静岭》这两个系列都是PS时代AVG中最有代表性的（本来笔者还想加进一个《合金装备》的，但是KONAMI官方将其定性为"战术谍报动作游戏"，因此不算在AVG范围之内，而《恐龙危机》和生化基本上是异曲同工，因此不具独立于生化之外的代表性）。而PS时代之后2个世代的冒险游戏，基本上也遵循着此种类型游戏的要素进行制作。



到了PS2时代之后，主机硬件方面已经没有什么大的障碍，冒险游戏基本上都以完全3D的形式出现。在这个时代冒险游戏的发展呈现了如下特色：老系列经久不衰，新系列层出不穷。值得注意的是，在以恐怖为主题的冒险游戏中，以前的系列基本上都是以欧美的风格为主，后来像《零》、《鬼武者》、《死魂曲》这样的纯正日式风格的冒险游戏也流行起来。但是这个时代的冒险游戏并不像以前一样轰动，销量也下降很多。一方面是因为玩家们对这个类型的游戏产生了审美疲劳，另外一方面，在PS2之后的时代，纯正的动作、射击类型的游戏重新受到关注，因此发展相对较慢的AVG就略微显得落后了一些。从不同地区游戏制作的情况来看，欧美与日本的动作冒险游戏都在发展，其中欧美游戏更偏重动作部分，有一些游戏干脆就转型成为动作游戏了，而日本方面也有不少优秀的冒险游戏出现，题材依旧以恐怖、灵异和灾难为主，就像文字冒险游戏的题材总是离不开侦探和恋爱一样。

动作冒险类游戏的诞生与发展

实际上，最早的动作冒险游戏本身与动作游戏差别是较大的，玩家只能控制主角在不同场地移动，搬搬箱子，弄弄开关，找找钥匙什么的，而动作游戏对于跳跃、攻击之类的要素要求更多一些。从这个意义上讲，即使是像《七宝奇谋》这样的明显具有解谜性质的游戏，因为强调动作的部分比解谜多（每一关都只是救出一个同伴找到三把钥匙而已），所以被归入动作游戏之列。



在FC上最早登场的包含动作要素的冒险游戏无从查考，不过1986年的《密西西比杀人事件》应该算比较早的。主人公控制着侦探大叔和肥胖的助手在密西西比河的客轮上寻找杀人事件的凶手，到处都是陷阱和死亡的威胁，一不留神就Game Over，这个"超即死Game"大概是FC早期的一个比较有名的带有动作要素的冒险游戏（一看"杀人事件"就知道是AVG了），不过所谓的动作只限于在不同地方走来走去，或者在触发飞刀机关的时候低下身子躲过去而已。《波斯王子》则是动作要素比较多的冒险游戏，即使是最早的PC和FC版本，大家也应该很熟悉了。玩家控制身体灵活的主角从不同地形爬上爬下，之所以说这是一个冒险游戏，是因为它的解谜要素比普通的动作游戏要多出很多。



另外说道FC时代的冒险游戏，《北野武的挑战状》是绝对不可不提的，这个游戏具有AVG游戏的各种特点，虽然游戏本身编的太过份了一些，整个游戏的过程不是人玩游戏，而是游戏玩人。



《波斯王子》



该系列以2D卷轴动作的方式展开，起初在早期个人电脑和FC等机种上登场，是欧美地区最早的动作要素强的冒险游戏，从某种角度上也可以看作是动作游戏。后来这个系列在3D时代实现了脱胎换骨的变化，游戏本身从2D变成了3D，但是动作要素依旧很强，令玩家们流连不已。

《侦探俱乐部》



FC上的侦探游戏很多，除了刚才说过的ENIX出品的《港口镇连续杀人事件》之外，在FC磁碟机上推出的《FC侦探俱乐部》也是很出名的。因为使用了磁盘作为记忆存储体，所以玩家无论玩到哪里都可以进行游戏的存档。这在电池记忆出现之前的FC游戏中是很独特的。

《沉船危机》



这个游戏的原名叫《极北之北》，美版名称为《SOS》，讲述的是一个倒霉的乘客在客轮遭遇海难沉船的时候求生的故事。游戏活用了SFC的回转机能。游戏的背景在船只翻沉的过程中不停地变化，这种地形的设计很稀有，只有在PS版的《恶魔城 月下夜想曲》中才得到了部分的重现。

《恐怖惊魂夜》



Chunsoft制作的音效小说中最出名也是续作出得最多的一部。从SFC上的1代到PS2版的2、3代，游戏都以悬疑、恐怖、推理为特征，剧情紧张生动，使玩家们在游戏的过程中不停地产生寻找幕后真相的兴趣。这部作品的分支结局很多，但是因为语言的原因，只有日本玩家才能好好享受。

一个已经为玩家熟知的游戏类型三十年来的发展历程在这里凝聚

文字输入冒险：AVG的起源

从1979年开始诞生，与《太空侵略者》几乎同一时代，最初只在电脑上出现，在进行游戏的时候必须输入文字，只对应英文。

代表作：《巨洞冒险》

《魔域》

指令取代文字

随着AVG游戏向游戏机上的移植，键盘输入文字逐渐被指令选择取代。

代表作：《港口镇连续杀人事件》、《FC侦探俱乐部》

游戏画面的追加

游戏以图像的方式表现出来，让玩家感到更加直观，从此确立了AVG冒险游戏的基本形态。

代表作：《神秘屋》

增加移动的部分

除了图像之外，还增加了人物在不同场所之间的移动，是后来动作AVG的原形。

代表作：《国王密使》、《密西西比杀人事件》

游戏画面的精细化

随着硬件机能的发展，游戏拥有更丰富的画面，从静态图片发展到动态的影像，这样的游戏大量增加。代表作：《恐怖惊魂夜》、《街》

动作要素继续强化

动作游戏的要素逐渐影响到冒险游戏，之后两个游戏类型逐渐开始融合。

代表作：《波斯王子》

《沉船危机》、《钟楼》

单纯的文字冒险游戏

随着CD-ROM、DVD-ROM等载体的追加，AVG游戏有更大的容量来承载语音和影像。

代表作：《忌火起草》、《428被封锁的涉谷》、《逆转裁判》

与动作射击游戏结合

现在的动作AVG游戏基本上已经与一些动作游戏或者射击游戏没有什么大的界限了。

代表作：《生化危机5》、《古墓丽影》、《寂静岭》等

疑问：冒险游戏将何去何从？

时至今日，随着各种类型游戏的融合，冒险游戏也发生了巨大的改变。其中最显著的一点就是动作冒险游戏与一般的动作、射击游戏的界限逐渐模糊。如《生化危机》系列，从4代开始大幅度削弱了解谜的部分，玩家只要从头跑到尾就可以轻松地推进剧情，反倒是战斗部分相对变得难了许多。玩家在游戏里关心更多的不是这么找钥匙开门，而是如何应对出现在面前的一个个凶神恶煞、随时可能吃掉自己的敌人。《生化危机5》基本上继承了4代战斗的部分，而谜题部分则弱化到了极点——连钥匙基本上都不需要找了，整个游戏的谜题基本上可以说是没有。但是永远打不完的敌人和永远不够用的弹药以及HP，随时把玩家推到生死边缘，令人产生以前没有过的紧张感。可以说生化5基本上已经变成了一个射击游戏，但是官方依旧将其定义为“生存恐怖游戏”，因此我们依旧可以牵强地将其归入AVG的范围之内。相比《生化危机》系列的改变，其他的动作冒险游戏多多少少也变了一些，倒是文字类的冒险游戏基本上没什么变化，10年前的文字AVG和现在的比起来，大概也只是在画面、声音方面有些不同，游戏的主体是没什么



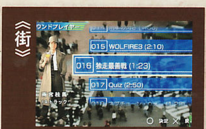
变化的。对于这种情况，其实也很难说是游戏制作者不思进取，实际上这个类型的游戏的结构，差不多已经发展到极限了，而且游戏的制作成本小，制作周期短。现在的冒险游戏正处于一个重新组合继续发展的阶段，随着AVG与ACT、STG等游戏类型的融合，今后还会有更多优秀的作品推出。

《生化危机》



CAPCOM在PS时代开创的一个对后世产生巨大影响的系列，经过10年的发展现在已经出到了第5作，游戏从内容到剧情都是很优秀的，从90年代中后期开始，在全世界范围内培养了大批忠实粉丝。这个系列与格斗对战游戏中的《街霸》系列一起被认为是CAPCOM最具影响力的游戏。

《街》



Chunsoft的音效小说中最具有特色的一部，该游戏因为使用了多个角色穿插并且互相影响的设计，使玩家们看到了以前的AVG游戏里所没有的部分。游戏是以静态实拍的图片组成的，看起来有一种看电视剧的感觉。曾经在SS和PS上推出，后来又被移植到PSP上面。

《逆转裁判》



CAPCOM制作的法庭冒险游戏，该游戏与其他的文字冒险最大的不同就是交互性更强一些，玩家以出示证据的方式使游戏的故事进行下去。整个游戏的风格轻松诙谐，使玩家忍俊不禁。由于该游戏的魅力实在太大，该作的全系列作品都得到了汉化，国内玩家也可以轻松地玩了。

《428》



静态图像文字冒险游戏的终极形态，在Wii上推出。和《街》一样，采用了多角色剧本互动的游戏方式，玩家在游戏的时候不停地打出BAD END，之后根据暗示改变别人的剧情，使游戏的主线能够正常进行下去。这个游戏得到了日本游戏杂志《Fami通》满分的评价，是第一个满分的AVG游戏。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：面对真饭我感到羞愧

●七曜坐我对面，这期制作中从《大蛇无双Z》拿到手开始，进入了不休不眠的BT境界，对他而言攻城拔寨的这段时间堪比过年之乐。果然无双饭的心态我等凡夫是理解不了的……想想有什么游戏能够让我感受到比过年还多的快乐呢？大概只有等到PS4拿到的那几天了。

●我很反感看日式恐怖片，也的确是不敢。我受不了这刺激了，以前青春期躁动闲得X疼的阶段总会找来看看，现在发觉自己完全无法接受。看着特难受，特着急，特不舒服，倒是欧美的血腥恐怖接受起来容易一点，起码不慎，顶多一惊一咋。

●减肥顺利进行中，大家拿到书的时候，体重应该已经顺利减少20斤，距离我目标还有30斤，这次我要彻底达到比理论健康体重还低一些的程度。啥？你问我没减前是多重，猜去吧朋友。



PERFECT：北京气温29度



上期风林对于日本人设方面的担忧，本人也深有同感，落俗套的角色不但无法在宣传阶段给游戏带来期待，反而向让玩家暗示了"玩矫情"和"没创意"的信息。虽然我不认同大眼美女就比美式风格差劲的说法，但日本厂商起码也要与时俱进，很多日本画师过于陶醉于习惯手法了（当然也有市场原因），希望得到世界范围的接受恐怕还要改变。

最近PPLIVE重开，猛补了一阵"探索"，突然对"鼻行兽"是否真实存在很感兴趣（也许本人喜欢刨根问底的性格在作怪吧）。不管是否无中生有，都想读读哈拉尔特·施顿普凯关于鼻行兽的著作。如果你还不知道鼻行兽是什么，可以上网GOOGLE一下，相当有趣，如果哪位掌握更多信息，也请不吝赐教，告诉本人一声。



猴子：步入国产高清时代

这个月最大的收获就是家中买了台大尺寸的液晶电视，虽然是国产的，但是支持1080P和直播视频的功能已经算是对得起5000块的价格了。尽管没赶上五一十一之类的促销黄金期，但是因为买电视的时候赶上了315，所以优惠还是有的。现在电器行的促销人员真是了不得，见到顾客之后恨不得把你按在摊子跟前给你宣传一顿该产品的种种好处，之后不管你愿意不愿意就强行搭配一堆赠品，叫你感觉这个东西不买就后悔一辈子一样。拿了根HDMI线作为赠品。这回可以好好在家玩PS3的生化5了，按照该电视可以看8万小时的使用时间来看，就算一天开机8小时，也能看上20多年，真不知道等这台电视报废的时候游戏主机要更新换代到什么时代了。





翅膀：是男人就玩 Left 4 Dead

上周在某人的教唆下，插上网线登上了XboxLive，虽然每天都在用电脑上网，但以游戏机为平台登上这个无底洞倒是比较少，LIVE上的东西并没有想象中那样丰富，可能是自己还没有买点卡的关系，能利用的功能并不多，而且用X360下载大容量的东西总让人不太放心，不过据说可以用PC下载再拷到硬盘里，等这期忙完了要去试试。



八人对战《求生之路》（Left 4 Dead）给人感觉相当欢乐，扮演丧尸袭击拿枪的活人比平时单机闯关有意思多了，就算是连人都没摸着就被人爆头也很有被虐的快感，如果不是本人技术太差真想每天都上来爽上几把，这游戏最遗憾的就是地图和武器太少，真心期待游戏的续作能成为一款旷世神作。



七曜：无双最最高！光荣万万岁！

《无双OROCHI Z》如期而至，当然要在第一时间购买入手，以表对KOEI社的万般忠心。相信除了真正的无双FAN以后，一般人是不会购买本作的。反正对于无双系列，KOEI出多少，我就会买多少，誓死追随到底，反正估计我这辈子也就爱这一个系列了。看看之后的购买计划，5月28日的《真·三国无双5 帝国》，再接着就是神作《战国无双3》、还有秋季应该现身的《真·三国无双5 猛将传》和年末的《高达无双3》。对于一个无双FAN来说，PS3真正是玩无双的神机啊！看见《真·三国无双5 帝国》中的孟获造型在《无双OROCHI Z》里作为第四套服装提前登场，那么Z里的祝融第四套服装是否也是《真·三国无双5 帝国》的呢？





菜团：接二连三 好戏不断



最近大作的洗礼接连不断，先是体验了《龙如3》与《生化5》，紧接着我们又迎来了《疯狂世界》，是不是大家也和我一样，感觉游戏出的太多而玩不过来了呢？其实不光是电视主机，就连掌机平台也接二连三推出大作：PSP的《抵抗》以及NDS的《GTA 血战唐人街》和《超级机器人大战K》。有了这些作品的支持，掌机平台上也迎来了春天。

PSP的《抵抗》素质不低，别看只是掌机作品，但却照样达到了家用机平台的射击游戏水准，游戏小组专门为了本作制作了长达20分钟的精彩CG过场，游戏画面也是达到了目前PSP射击游戏的高水准表现，任何细节表现都达到了顶级。

2009年对我来说注定是充满波折，惊喜，期待的一年。



北斗：吾色吾相，无色无相

●最近听了一位自助无氧攀登K2的外国猛人的讲座，感受最深的一点就是在谈及为什么登山时他说的是"just for fun"，吾亦深然之。就像老有朋友问我为什么这么喜欢登山？锻炼身体、陶冶情操、亲近自然？其实这些对我来说都只是"副产品"而已，我喜欢是因为真的觉得有趣、好玩，就像我爱玩游戏一样。喜欢，就玩呗，哪来那么多理由，哪来那么多道理。

●大饼就猪头肉，近期常用食谱，吃起来很爽！

●女神转生暂时放置，开始《七龙》，这游戏实在是比DQ还DQ，太硬派了！一个迷宫要想全清FOE的话，至少得反复进去数次。暂定用一个月的时间将其打通。被木头推荐了几部片子，《生人勿近》、《暮光之城》，都是吸血鬼题材，都是故事片，说到吸血鬼的身手，不知为何突然联想起威斯克来。



小沛：3月份就29度？！



●09年的经济形势非常严峻，09年的气候也非常怪异。别的地方我不知道，反正按照这个升温趋势，今年夏天恐怕躺在马路上就变成人肉烧烤了。

●《生化危机5》挺爽的，但感觉不怎么恐怖。通关了3遍，预计一个月后彻底完美。

●这个月小沛的身体非常糟糕，先是嗓子发炎、发烧，后又上火、眼皮肿痛，最近又拉肚子，更倒霉的是痔疮还犯了……如果您正在吃饭，那么请您原谅！

●没事就玩两把《街霸4》，CPU太弱，老婆又根本不会玩，上班也没太多空余时间和同事挑战，北京就一家有《街霸4》的游戏厅，但是离我家有1个多小时的车程……

●《疯狂世界》，够疯狂的！

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本期是家用机游戏偃旗息鼓的档期，而掌机游戏非常活跃。日本上周的软件销量排行第一的是《无双OROCHI Z》，看来冷饭也是无双饭可以接受的，也侧面说明了PS3软件阵容的饥饿程度，拯救PS3，KOEI在行动！



3月10日 疯狂世界



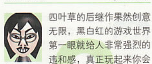


Wii
■SEGA
■动作
■美版 ■DVD-ROM
■17岁以上 ■1人



这是一款非常值得推荐的游戏，主角各杰克拥有各式各样的终结技，而且一个比一个残忍血腥，解锁的武器，极度疯狂的迷你游戏都让人意犹未尽。游戏的视觉表现出卡通渲染的混合技术，虽然只有黑白红黄4种颜色，但却一点都不单调。BOSS们都很有魅力，将非常重的漫画感觉和恐怖的招式集于一体，创造出完全随意的恶贯满盈的家伙。 By 七曜

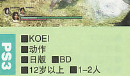
你还能接受黑白画面吗？这款游戏之所以采用黑白，目的在于更突出红色，并且将黑白红黄四种最刺激的颜色结合在一起，就创造了这样惊天动地的原创作品。游戏的背景比较俗套，乐趣极为单纯，就是体验视觉暴力。极强的动作性让能够接受和适应游戏风格的人很容易融入其中。本作实在不是一款健康的游戏，但却有着今年最大胆的视效设计，而且游戏对玩家的挑剔程度会相当高。 By 能量块



四叶草的后继作果然创意无限，黑白红的游戏世界第一眼就给人非常强烈的违和感，真正玩起来你会发现，这个游戏完全就是运用Wii的体感去体验真实的杀人感觉，多种花样的杀人手段如标题一样疯狂得可以，血腥度表现上即使是这种三色的风格，也会觉得相当的刺眼，实在难以想象如果恢复传统 风格，这么血腥的画面如何在市面上销售。 By 翅膀

3月12日 无双OROCHI Z





PS3
■KOEI
■动作
■日版 ■BD
■12岁以上 ■1-2人



《无双OROCHI》系列，目前为止最高之作。本作的诚意并非完全只是加了新人和新关卡，在各个细节之处，都能体现出神机的强大机能。首先是同屏人数比以往至少翻了一倍，然后不管是敌人还是自己使用的武将，其武器金属部分都能反光，角色服装的皱褶感十足，斗篷也真正的飘了起来，如果你是无双饭，那么必入！ By 七曜

光荣的拿手好戏，集合了前两部作品的全部内容，添加了两个全新人物，最强武器，新关卡，我们熟悉的那一套又回来了。PS3总算没有白让无双饭等待，更多的同屏人物，几乎没有延迟，这都是以前的平台没有实现的。可以说这是目前为止最好的无双游戏，至少在画面和稳定性上来说是的。不过编者对女版三藏的表现持保留态度，光荣也是该把开发引擎好好的换一下了。 By 能量块



单就游戏本身来说，这是一款素质十分高的上佳作品，游戏的各方面都趋于完美，可以说是泛滥的无双游戏中的上乘之作。只不过之前实在是"猛将"了太多次，从最初的版本到现在翻炒了太多次，新鲜劲早已经过去，对于玩过以前版本的人来说，让人难以再提起重刷一遍的兴趣，PS3版新增的内容实在过少。对比实际玩，收藏上的价值似乎更多一些。 By 翅膀

3月12日 索尼克与暗黑骑士





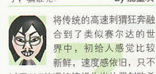
Wii
■SEGA
■动作
■日版 ■DVD-ROM
■全年龄 ■1人



非常失望的一作，不过可以说，自从本作公布之时，就没期待过。因为传统的索尼克早就已经死了。Wii的作品在画面上就不谈什么表现力，虽然吃环、滑轨道等传统要素都还在，但本作却作得不伦不类。拿剑的索尼克和扯淡的剧情都让人很反感，BOSS战需要打弱点，模仿《旺达与巨像》战斗的痕迹比较重，非死忠不推荐。 By 七曜



这次SONIC终于让我们感到激动了一回，这并不是一款传统的SONIC游戏。首先SONIC 拿剑就把我雷坏了。但游戏的关键问题出在操作方面，玩家一边要操作SONIC飞快的 运动，一边控制起跳，一边还要挥动手柄来砍杀……这直接复杂化了操作难度，与以前SONIC只要跳起来按键自动攻击复杂了太多。剧情方面看似创新实则无聊，把某些 著名游戏的故事改吧改吧就成了，骗谁呢？ By 能量块



将传统的高速刺猬狂奔融合到了类似赛尔达的世界中，初给人感觉比较新鲜，速度感依旧，只不过用 Wii的遥控棒操作出的挥剑砍杀动作，让游戏多了一种更为直观的动作游戏感觉，一个个关卡有着不少可以称为新意的东西，不过游戏整体来说比较单调，场景虽大但因为照顾高速的关系设计得很平淡，时间一长总觉得在重复相同的事情。 By 翅膀

外部意见 goingamer论坛的游戏评测

疯狂世界

《疯狂世界》是前CAPCOM第四开发部主要成员组成的制作室Platinum Games的首个作品。由于过度暴力，本作能否在日本发售还是个未知数，所以造成了"虽然是日本人的作品，但是却只在海外发售"的有趣情况。相对于该工作室另外两部作品来说，本作有着极端风格化的个性表现。首先，游戏的画面以黑白为主色调，配以大量出现的红色鲜血，带给人强烈的冲击感，时不时出现的拟声词、人物夸张的造型和动作也都给人一种看美式漫画的感觉。其次，本作的理念就是要将疯狂进行到底，所以残虐无比的镜头随处可见，其血腥程度即使在Wii游戏里也是相当罕见的，虽然有着卡通渲染、黑白颜色的挡箭牌，但无论怎么说，这种风格的游戏都不适合所有人。游戏的手感非常好，体感的运用恰到好处，CAPCOM动作游戏的拳拳到肉感表现得非常到位，加以大量的冲击性特写，玩起来感觉很爽快。不得不提的就是主角手上作为武器的电锯，对一般敌人几乎有着秒杀的能力，所到之处鲜血四溅，并且操作的时候恰到好处的运用了体感，让人身临其境……游戏有着令人难忘的风格和个性，但是视角问题、流程长度问题、判定的精确程度问题等等也是它的不足之处。必须强调的是，这游戏并不适合所有人，即使作为一款以暴力为主题的作品它也暴力的过分了，单从这一点来说就不值得去推荐。但是抛开这种几乎疯狂的表现来说，这绝对是每一个拥有Wii的ACT玩家该玩的游戏，它不会令你失望的。另外游戏的音乐音效和配音真的是太赞了，尤其是音乐，笔者已经很久没有在ACT的配乐里找到过电的感觉了，而本作的音乐绝对有让人中毒的魔力。

游戏的视觉表现有着杰出的风格混合和技术。我们明白这款游戏看上去的色彩也许不能让每个人接受，但是你不会驳斥《疯狂世界》给人留下的印象深刻的风格不是每天都可以见到的。黑白画面使你在通往胜利的道路上更加突出那鲜红的鲜血。我们得说游戏中的环境细节水平令我们惊讶。你会发现下流的标志和一些带有呻吟性质的画面，真实有趣且是彻彻底底的事情。

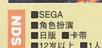
By clover6090

3月5日

七龙



NDS
■SEGA
■角色扮演
■日版 ■卡带
■12岁以上 ■1人





如果你被各职业角色们可爱的外表所欺骗以为这游戏简单的话，保证你刚出门就得团扑……本作继承了世界树的风格和系统，7个职业各有所长。游戏整体素质还是很高的，虽然是比较“朴素”的RPG，但乐趣多多。不过有时候太“硬派”，例如想清空某迷宫内所有FOE的话至少得进出好几次，绝对的杀时间。 By 北斗



《七龙》是款以人与龙的生死存亡之战为题材的角色扮演游戏，故事内容非常“面熟”，大概游戏的编剧们已经没有多少创意可以挖掘了。游戏中玩家将扮演肩负起猎龙任务的冒险者，可自由选择战士、法师、侠盗、武士、医疗士、公主、骑士这7种职业，以及各职业的4种造型来组成队伍，最终收复被敌人占据的土地。内容实在乏善可陈，就当解闷吧。 By 小沛



本游戏的制作阵容可以说十分强大，SEGA+SE的制作人组合让游戏的品质得到了保障。世界观则很有内涵，从苛政猛于虎到经济危机影响物价。尽管很多人说这个游戏玩起来有DQ的感觉，但是实际上游戏从表面上看没有什么和DQ相似的地方。作为原创游戏，本作具有各种应该有的要素，但是一些RPG共通的缺点也体现在游戏中。 By 猴子

3月12日

阿妮工作室 塞拉岛的炼金术士



NDS
■GUST
■模拟游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

作为系列最新作，一改前作操作麻烦、系统繁冗而且BUG成堆的“劣迹”，成功回归了系列的传统特色。除了传统的炼成和采集系统之外还增加了不动产投资这个新系统，强化了经营方面的要素，不过对于我这种生意头脑为零的人来说就有些痛苦了，整体来说，是一款风格清新的简单游戏，作为休闲类的游戏还是不错的。 By 北斗

本作中，玩家扮演一个梦想荣华富贵却又总是给人添麻烦的少女。故事设定比较有意思，人物设定也很可爱。游戏中的舞台是漂浮在王国北方的一座孤岛，在这个倾举国之力进行开发的岛屿上，聚集了从世界各地齐聚一堂的炼金术士，并以半年举办一次的炼金术大会为目标而一较高下。游戏的内容轻松，剧情以漫画方式呈现，难度设定合理。 By 小沛

炼金术士系列的作品虽然在影响力上没有那些百万名作那么大，但是这么多年来一直拥有比较固定的玩家群，也算是一个比较常青的系列了。该系列作品以可爱的人设、独立的炼金调合系统和独特的世界观成名，玩家要进行“工作室”系列中熟为人知的行动。整个游戏做得中规中矩，喜欢炼金系列的玩家可以玩一玩。 By 猴子

3月12日

立体绘图方块

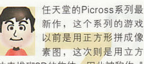


NDS
■任天堂
■益智游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

感觉NDS上似乎有阵子没出好玩的益智游戏了，《立体绘图方块》不愧是老任的作品，规则简单却乐趣十足。玩法上一开始熟悉之后就会很快掌握，但想要玩好可就不那么容易了，既便如此，也能够吸引许多玩家。作为一款休闲益智类的作品，闲暇时间拿出来玩上一会，动手又动脑，你会发现时间很容易就被打发过去了。 By 北斗



虽然这个作品看起来非常“小品”，但如果深入下去的话，大家会觉得这个游戏还是非常耐玩的。这个游戏的规则就是参考纵、横、深各方向所标示的数字，破坏掉不需要的方块，最后完成隐藏在其中的特定形状。只要陆续解开问题收集星星，还可以玩到附加的谜题。可惜的是，这个游戏通关后就没有新鲜感了。 By 小沛



任天堂的Picross系列最新作，这个系列的游戏以前是用正方形拼成像素图，这次则是用立方体来堆砌3D的物体，因此被称作“立体绘图方块”。游戏实现了从2D到3D的转变之后，游戏方式从拼图变成了积木+魔方，玩家们的想象力发挥空间更大了。本游戏属于考验玩家动脑与动手能力的类型，出在NDS上再合适不过了。 By 猴子

3月10日

我的模拟人生 聚会



NDS
■EA
■模拟游戏
■美版 ■卡带
■3岁以上 ■1-4人

虽然也可以算是EA的“模拟人生”系列，不过这次的“聚会”则与传统的模拟人生系列玩法相差较多。在本作中玩家不再是去模拟扮演某角色的成长和生活，而是类似于马里奥聚会这样小游戏合集的玩法。包含了许多的小游戏，这样的游戏只有多人一起玩时才真正有趣，如果只是单机游玩的话，乐趣会大幅降低。 By 北斗



“小游戏合集”这个类型的作品在NDS上实在太多了！以至于现在发售的此类游戏基本上提不起什么兴趣，因为尽管收录的游戏不少，但每个游戏本身已经没有新鲜感。本作的NDS版提供了40款可供选择的小游戏，例如你可以在考古挖掘游戏中挖掘恐龙化石，在猎鬼游戏中进行第一人称射击任务，本作在多人联机时还算有些意思。 By 小沛



如果把这个游戏中的角色换成马里奥他们的话，那么这个游戏就是另一个《马里奥聚会》了。这是一个多人同玩才能体会到其中乐趣的游戏，基本上由许多迷你游戏组成，如果一个人玩的话没什么意思，但是三四个朋友凑在一起玩就很high了。本作还有Wii版，同样属于画面简单、单人玩没啥意思的类型。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《抵抗 因果报应》的评价（9.2/10分）：精彩的CG动画、优秀的人物对白等都使得你在第一时间就会情不自禁的为主角所吸引。虽然看上去与虹吸战士颇为相似，但本作仍不失为一款优秀的作品。游戏中的CG过关动画做得非常棒，但实际的游戏画面与CG相比就稍显逊色了，倒不是说本作的画面一般，但只能用较好这个词来形容。场景宏大，敌人种类也不可谓不多，但却没给人留下太深刻的印象。游戏音乐非常之优秀，整个流程的音乐一直让你处于亢奋的状态，而特殊的BOSS战开始时，音乐的转换更是激动人心，即便是人物的语音听上去也很不错。游戏提供了种类丰富且有趣的武器，玩起来也非常爽快，单机模式下可能会稍嫌不够过瘾，不过多人联机模式以及重复挑战的设定使这种情况得到改善。

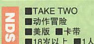
IGN对《玛娜传奇 学园联盟》的评价（2.7/10分）：亲爱的，我已经有很久很久没有玩过这类型的游戏了——如果不是因为工作需要的话，估计没有人会碰它。读盘时间较长而且次数较为频繁，就战斗场面的刻画而言还算是不错的，不幸的是，平常的画面就实在是乏善可陈了，即便只是一个小房间的场景，你都会发现有“丢帧”的现象。游戏中穿插有真人语音，但个人感觉本作中的配音不咋的，游戏的背景音乐也枯燥平淡，听上去倒是GUST一贯的风格，但难以让人印象深刻。说到本作最大的缺点，就是那让人崩溃的读盘时间了，如果你能够忍受将近游戏的一半时间用在观看读盘画面上的话……不过游戏中的人设和道具还不错，看上去挺可爱的。总体而言，战斗系统做得还算不错，角色升级以及各种各样的调和都颇为有趣——但是一切的前提，就是你能否忍受变态的读盘时间了。

IGN对《亨利海茨沃斯大冒险》的评价（9/10分）：这是一款风格轻松、玩起来让人感觉很愉快的游戏。当我在玩这游戏的时候经常忍不住就大笑出声，并且总是情不自禁的想要一直玩下去。画面风格虽然不是特别华丽，但看上去让人感觉很好，不论是敌我双方角色还是其他各种物品的外形设定都挺好，简明干净，尽管没有什么剧情动画，但是游戏中各种各样有趣的敌人很好的弥补了这一点。游戏音乐挺不错，虽然没有真人演唱，歌曲听上去也都比较“简单”，但听着很舒服，兰斯本森的音乐不愧是传奇般的，每场BOSS战都与众不同。简明的游戏，都

3月17日

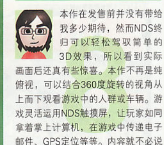
横行霸道 血战唐人街





NDS
■TAKE TWO
■动作冒险
■美版 ■卡带
■18岁以上 ■1人

由于GBA版的前车之鉴，原本对本作没抱太大的期望，谁知实际素质却相当之高。看得出这次ROCKSTAR是很用心的，以NDS的机能尽然能有如此好的表现实在让人吃惊，无论画面还是音乐等表现都绝对让人满意。游戏内容也非常丰富，主线流程本身就已经很长了，再加上大量的分支任务，绝对超值。 By 北斗



本作在发售前并没有带给我多少期待，然而NDS终归可以轻松驾驭简单的3D效果，所以看到实际画面后还真有些惊喜。本作不再是纯俯视，可以结合360度旋转的视角从上而下观看游戏中的人群或车辆。游戏灵活运用NDS触摸屏，让玩家如同拿着掌上计算机，在游戏中传递电子邮件、GPS定位等等。内容就不必说了，大家批判地玩吧…… By 小沛

GTA系列在NDS上推出的第一部作品，也是目前为止NDS上暴力程度最高的游戏，无论是行为暴力还是语言暴力都使这个游戏显得火药味十足。虽然画面受到NDS机能的限制，但是Rockstar却把这个游戏在有限的容量中做出了远超1024Mb的效果。唯一麻烦的地方就是地图在下屏显示，驾车时可能会顾上不顾下。 By 猴子

3月20日

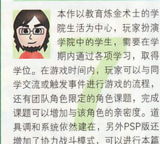
超级机器人 大战K



NDS
■BANPRESTP
■战略模拟
■日版 ■卡带
■12岁以上 ■1人

这次加入了不少头一次参战的作品，虽然寺田胖子的理由是“与时俱进”，不过个人感觉代入感有所降低。系统方面很像是家用机上的机战Z的缩水版，主角机长得比较赤碜，和W里的无敌神棍机根本没法比啊，流程方面也缩水不少，容量尽浪费在CUT-IN上了。整体感觉比W略次，但还是不错的，至少值得一玩。 By 北斗

新机体、新系统，再加上天马行空的故事，最新的机战K就这样登场。本次新加入的系统有“伙伴战斗系统”与“攻击连段系统”，伙伴战斗系统是让玩家自由挑选2台机体组成小队，以后就可以接受伙伴的援护攻击与援护防御。攻击连段系统是让单独出击机体能在单一回合对复数敌机发动攻击。没什么多说的，本作品质不低。 By 小沛



本作相比W有一些退步，但是游戏画面还算不错。看在游戏提前发售的份儿上，各位机战饭们还是要玩一玩的。这一代最明显的特点就是cut in增多了，有时候感觉游戏里拿以前的作品拼起来的部分很多（虽然眼镜厂干这种事也不是一回两回了），但是新加入的机体和角色也不少，但是并非所有玩家都喜欢新人和新机体。 By 猴子

3月12日

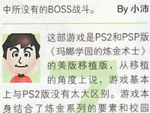
玛娜传奇 学园联盟

PSP
■GUST
■冒险游戏
■美版 ■UMD
■全年龄 ■1人



本作是典型的玛娜传奇系列的风格，玩家要做的就是和以往一样，扮演一名炼金学院中的学生，在学校期间通过参加各种活动、与形形色色的人们对话、触发各种事件以及调和出丰富的物品来。本次新增的协力战斗模式使得战斗部分变得更为有趣，并且能够得到稀有道具。读盘时间太长比较让人崩溃。 By 北斗

本作以教育炼金术士的学院生活为中心，玩家扮演学院中的学生，需要在学期内通过各项学习，取得学位。在游戏时间内，玩家可以与同学交流或触发事件进行游戏的流程，还有团队角色限定的角色课题，完成课题可以增加与该角色的亲密度。道具调和系统依然建在，另外PSP版还增加了协力战斗模式，可以进行本篇中所没有的BOSS战斗。 By 小沛



这部游戏是PS2和PSP版《玛娜学园的炼金术士》的美版移植版，从移植的角度上说，游戏基本上与PS2版没有太大区别。游戏本身结合了炼金系列的要素和校园RPG的各种特色，也算是一部优秀的游戏了。因为是美版，不懂日文但是懂英文的玩家玩起来会更得心应手一些。估计这个游戏在美国的反应不会像亚洲这么好。 By 猴子

3月12日

抵抗 因果报应



PSP
■SCE
■动作射击
■美版 ■UMD
■15岁以上 ■1-2人

老实说，在下对PS3上的两款《抵抗》并不算怎么感冒，但这次PSP版素质还不错。不论是视角、画面还是游戏进行的流畅程度都表现较好，玩起来也感觉相当火爆。不过由于PSP键位的问题，需要用右边的四个按键来调整准星，这种操作实在是让人难以满意。联机模式是另一个卖点，就是地图太少了点。 By 北斗



本作借由第三人称的角度，观看这场人类与合成兽间的战争。游戏时间设定在1代完结的数周后，合成兽发展出一种全新的感染方式，与合成兽对抗的游击队向格雷森寻求协助，于是便开始了一场夺回欧洲的战争。本作追加了长弓、狙击枪等新武器。游戏中的敌人种类也超过10种以上，另外还支持多人联机模式，最多可同时进行8人的联机对战。 By 小沛

《抵抗》系列在PSP上的这部作品将PS3版的1代和2代联系在一起，欧美各大游戏网站也给了相当高的评价。说它出色是因为在PSP这个机能与PS3不可同日而语的平台上，游戏的操作方式因为受到键位的限制而不得不做了点改变，但是习惯之后还是没什么问题的。游戏从制作素质到游戏手感都显示了SCE制作的诚意。 By 猴子

是些极为简单的操作，但是玩起来十分有趣。游戏流程并不算长，大概十个小时就能打穿，但是隐藏了丰富的要素，打穿后会对游戏中的许多场面记忆犹新，强烈期待续作的推出！

IGN对《北欧女神传DS 负罪者》的评价（8.5/10分）：与日版相比，这次的美版在台词的翻译上做得很不错，优秀的剧情没有白费我们的期待。就游戏的画面来说还是不错的，但在同类型的游戏作品中，其画面质量还是无法与FFTA2相提并论。各个角色都有着属于自己的专用背景音乐，仅仅是这一点就使得人物的形象一下子就鲜明许多，虽然谈不上多么优秀，却能让人记住它。虽然游戏类型从以前的RPG改为SRPG，但是本作中许多特有的系统使得它与其他同类作品相比都有着自己的鲜明特色。然而游戏中一些敌人的AI设置似乎有些问题，需要改进。流程方面，就同类游戏而言可能会感觉稍微短了些，但是多重结局的设定以及众多的隐藏要素丰富了多周目下的乐趣，算是某种弥补吧。

IGN对《DoCoMo蘑菇》的评价（7.5/10分）：非常简单的一款游戏——不论是画面上还是玩法上，游戏中的背景音乐数量略显贫乏，有的角色制作的还是很有趣的，简单明了的操作界面，同时沿用了传统的动作游戏世界观以及关卡设定。就画面而言，并不出色，在DS上的表现应该用一般来形容，整体素质和感觉变化不大，不过游戏中的动画还是非常有趣的。即便只是一款动作游戏，本作的音乐曲目数也让人感觉太少，总体听来会稍嫌平淡，好在这些曲子都还算不错。本作的目的就是让你轻松有趣的玩游戏，在这一点上可以说是成功达到目的了。解谜系统颇有挑战性，但是并不难，关卡和系统的设计都很独特。游戏流程比较短，5个小时大概就差不多能通关了，但要想开启所有隐藏要素以及将每关评价都达到最高的话就得要一番功夫了。

IGN对《美国职棒大联盟2009 梦幻全明星》的评价（6.2/10分）：拥有NFL官方授权的队员以及球队是本系列的已达特色，但是你感觉不到这些在游戏中有很好的体现。虽然模式众多，但是丑陋的界面以及复杂的操作就使得其素质大打折扣。画面上与前作相比可以说是没有丝毫进步，各个球场的刻画实在是过于粗糙了一点，好在对球员的建模还算不错，整体看来还算可以接受。操作上由于支持触笔操作，所以玩起来还算好，触摸操作确实简洁不少，不过全程使用触摸操作似乎并非特别适合一款棒球游戏。本作中还增加了多人联机模式。

豪游根特别版 新闻图片区



为庆祝PS2日本首发10周年，索尼特别制作一批纪念版NIKE Air Force Ones运动鞋。



美国大学生杰西・麦曼因为在航班上丢失XBOX 360主机，状告美国航空公司。



这是一张用来自街机和家用机上的经典游戏角色的英文名字制作的化学元素周期表。

为纪念高达30周年，NBGI在东京的潮风公园内建立了一座18米的高达RX-78塑像。



在伦敦举办的《生化危机5》促销，推出了找尸体碎片赢非洲双人游的变态活动。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



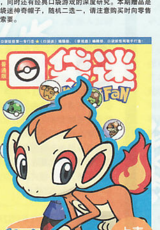
■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2008年第4期 定价9.8元

本期给大家带来《机战K》的攻略，《第七只龙》的攻略各种资料研究应有尽有。还给喜欢牧场系列的玩家准备了一篇特稿。



■SO COOL 2009年第(4)期 定价15元

本月潮流强势爆发，不但有最锐的新品球鞋闪爆登场，更有潮到天外的百种搭配提案让你迎接不暇。当然，最重要的还是色彩搭配的技巧，迎接春季的到来吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

期数	价格
2008年第1－24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～7期	6.99元

电子天下・掌机迷

期数	价格
2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~4期	9.80元

动感新势力

期数	价格
64~65、72期(其它已售完)	9.80元
66、72、73期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3－12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1、2、3、4期	15元

书名	价格
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

X·Live 魂

《战争机器2》即将升级！战友们还等什么？回归啊！

比较起PSN港服的弱势，360港服方面就几乎没让人失望过，基本上美服有的好内容港服也会同步更新，微软对于亚洲玩家的重视程度可见一斑。近期值得大家期待的毫无疑问就是本月底即将更新的超大作《战争机器2》的最新地图以及网络排名系统，同时还有新的250成就点数的推出，已经将前1000点拿完的朋友需要继续努力啦！



↑让人期待的新战图包不能错过！

港服最新更新DEMO

名称	容量
Wheelman	1GB
通缉令 武器命运	911MB
星际传奇2	639MB
WWE摔角传奇	723MB

这四款游戏同期PSN也有更新，但PSN只限于美服和欧服，港服方面则没有相关信息。尽管并不是一线的超大作，但这四个DEMO整体素质还是说得过去的，家里网速条件允许的话就不要错过了。基本上我们是免费的东西都要扫个精光！另外，随着近期游戏数量的增加，喜欢免费下载DEMO或视频等资料的你是否已经更换了120GB大硬盘呢？说实话小编的120GB硬盘早就装得满满的，估计过段时间就要好好清理一下，不然120GB都会变得不够用了。如果你还在使用20GB或60GB，建议尽早改换更大硬盘来支持你的主机，况且将近期要玩的多款游戏全部装到游戏里，也是要占相当大的硬盘空间的。

关注游戏《水晶守护者》

移植自iPhone的游戏《水晶守护者》正式登陆XBOXLIVE卖场了。这款游戏是SQUAREENIX拓展业务战略中的一次试水。游戏玩法看似简单，但却对玩家的战术水平有着不低的要求，在2D地图上玩家要配置手中的角色安排适合的阵型，对来



犯的敌人进行高效打击取得胜利。尽管本作是一款原创游戏，但无论从LOGO设计还是游戏中的敌我方角色设定都有着浓浓的FF味道。有兴趣的玩家不妨留意，目前在XBOXLIVE卖场中的价格是800点，并有免费的试玩版提供，容量为55MB。这款SE的小游戏相当值得各位留意，接下来SE应该还会有新动作公开。



↑游戏的玩法很简单，但却有一定难度，SE在小游戏上也有不错的表现。

双65稳定表现可以放心

双65纳米的XBOX360主机推出了有快半年的时间了，饱受三红折磨的玩家们一定很关心到底新版主机是否可以真正杜绝三红的出现。双65主机无论从发热和噪音上来说都可以说是所有版本表现最佳，加上360实现了硬盘安装，更大大降低了主机的发热量，对于主机的运行稳定功不可没。编者近期就玩家给本栏目的来信提问到主营360软硬件的店家了解相关情况，得到的回答目前未发现双65主机再出现三红现象。这样看来，360目前的版本的确是到了可以放心购买的阶段，一直在等待的玩家不妨出手。再加上目前韩版主机盛行且价格低廉，购买韩版双65主机会是近一段时间最好的选择。由于本世代家用机都内含多语言选择，因此对于国内玩家来说无论购买何种版本主机都可以，当然如果你选择支持正版到底的话，那么欧版和美版主机就不要加入你的采购大单了，不然今后便宜的港版游戏可是因为区码限制而无法运行的。

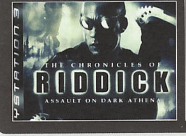
PLAYSTATION3 网虫

狂热的DEMO热潮，即便没铁消费正版盘也可以免费找找乐！

《星际传奇2》、《通缉令》、《WATCHMAN》、《Wheelman》以及《WWE疯狂摔角传奇》让注册了欧美服务器的玩家狂HIGH了一把。这五款游戏都是三月底四月初将与玩家见面的作品，并且均为动作游戏，尤其是前四款相当值得玩家关注。说起来最近港服方面在DEMO的提供上相当欠缺，除了个别超大作如《杀戮地带2》外，二线游戏很少提供试玩了。这方面比较于其他服务器真是差得太多。上期抱怨了《花》的港版，结果立刻就推出了，希望这次抱怨过后还能有更多试玩的消息爆出！

五大DEMO载爆你的硬盘

《星际传奇2》上一代因为性能上的原因，没有PS2版，仅在XBOX平台上发售。迎合当时正在热映的电影，游戏的人气也扶摇直上。不过游戏本身的素质也够高是不争的事实，先进的开发引擎保证了《星际传奇》当时实现了最先进的画面效果，那是家用机上还从未体验过的冲击力，到现在也可以说是XBOX主



机上画面最好的游戏。经过多年的等待，如今二代终于即将发售，正式版将于4月7日率先在美国登场。体验版已经在美服上提供。根据DEMO提供的游戏素质，小编个人觉得颇为失望。画面素质在当下的次世代主机上已经算是很过时的表现了，而且游戏在对比度上非常有问题，光源虚假。人物建模糟糕，文·迪塞尔的3D版实在不够酷。可玩性很一般，如果你是《星际传奇》粉丝的话，建议也不要太冲动，有时候DEMO就是有这样的好处，玩家可以提前判断游戏的素质怎样才考虑是否掏钱——不过像《星际传奇2》这样的素质也敢出个DEMO，绝对属于勇气可嘉。希望正式版能够改善这些画面上的问题。另外DEMO也比较短，是不是要下载自己考虑一下吧！



↑火暴这年头不是很强烈的卖点，不过《Wheelman》的系统还是很有新意。

●虽然在影视方面文·迪塞尔有些过气，不过游戏上似乎这段时间是这硬汉的幸运期，除了游戏《星际传奇2》外，另一款由他担纲主角且宣传已久的动作游戏《Wheelman》将于3月24日于欧美发售。比其前者DEMO的糟糕素质，后者的表现可就好太多了。你可以将这款游戏看作是《GTA》+《大逃亡》的结合体，飞车枪战、都市狂飙等火爆段落都集中在这款游戏中，绝对是一款火爆的游戏。游戏的飞车枪战的系统相当有趣，进入慢镜后快速将把心移动到敌人指定部位即可逐一击毙形成连锁等……无论是系统还是画面表现都可以说相当有诚意。这也是本期DEMO中最值得推荐的作品。

●同样是一款根据漫画及电影改编的游戏，《通缉令》可以说是备受期待。去年的电影让人感到惊讶，游戏一公布就让人热盼DEMO的到来。游戏版在剧情方面同样采自漫画，并包含电影版中的故事，可以让粉丝们更完整的了解到原作的魅力。游戏系统仍旧是强调那些神乎其神的耍枪特技。不过实际操作起来似乎不够爽快，游戏在视觉表现方面也不如电影版那么酷。当然，DEMO仅仅是游戏的一个小局部，期待完整正式版能够带来更多



↑不要想象游戏可以带来电影的冲击、惊喜。

●本期其他两个热门DEMO《Watchmen: The End is Nigh》及《WWE疯狂摔角传奇》相比起来，素质也较让人失望，尤其是前者。作为与电影版同期登场的超热门漫画改编的游戏，游戏版的

美服PS Store游戏下载排行榜Top 10

1	Flower	6	Mortal Kombat II
2	Noby Noby Boy	7	Bejeweled 2
3	Super Street Fighter II Turbo HD Remix	8	Burnout Paradise
		9	Linger in Shadows
4	3 on 3 NHL Arcade	10	Magic Ball
5	Savage Moon		

港服啊港服，让我们说你什么好

港服慢也就罢了，往往价格也相当的不厚道，已于3月17日登场的港版英文《花》的定价相比其他地区就贵了一些，又慢又贵，港服真是让人没法支持。

Forever the vampirekiller

伯爵与猎人的宿命之战在回忆中再度上演！

西蒙一步一步走上通向恶魔城最顶端的阶梯，手握圣鞭与十字架，一轮圆月挂在天边。这景象配合着缓慢、有节拍、沉重压抑的音乐，昭示着与德拉克拉的决战即将拉开序幕。多年前，我从别的小伙伴那里借来了一盘游戏卡，游戏卡的贴纸上一款名叫《恶魔城》的游戏引起了一个天真小孩的无限幻想。开始游戏后，古老的城堡和斩妖除魔的感觉令我深陷其中。虽经历了反复“GAME OVER”的浩劫，我仍然在一次次的失败中坚持着“正义一定会战胜邪恶”的强大信念，重新手执圣鞭化身为西蒙孤身勇闯恶魔城……

当时手上有一本介绍FC经典游戏的攻关诀窍，在书内有着对《恶魔城》这款游戏的简介。从书中得知了游戏共有六关，最终BOSS是一个西洋吸血鬼——德拉克拉伯爵。如此以讨伐吸血鬼为目标的我便在游戏中浴血奋战。当时可没少挨老妈骂：“你不累机子都累了，还不歇一歇……”对于恶魔城这种难度的游戏只能靠背版。一步一个脚印后终于打到了第四关，第四关的BOSS可让我吃了不少苦头，失败多次后仔细分析了BOSS的行动特点，选定了副武器为飞刀，可以远距离制霸。对付BOSS的时候让西蒙靠近左边版边，用一关里面储存下来的红心化为飞刀来招呼BOSS，BOSS走近的话就用圣鞭来对付他，期间注意着跳蚤男适时躲过去。几番辛苦后终于把BOSS消灭，深呼一口气后在脑海里幻想着第五关的样子。谁知道这时候老妈火了，一下将电源拔掉……辛苦努力的成果就这样化为了泡影……

于是我便趁老妈不在的时候继续奋战！由于有了经验，直接打到了第五关。BOSS死神很强，甚至后来觉得比德拉克拉还难对付。魂魄被死神的镰刀勾去几次后决定用十字架来对付他，十字架可连发三个并在空中来回旋转一次，可以有效地打掉死神的镰刀，在我的努力下，死神的镰刀再勾不走西蒙的魂了，十字架打开了通往最后一关的道路。

最后一关的怪物很强悍，加上复杂的机械地形令我苦不堪言……一天过去了，仍没能通关的我在思考着方法时慢慢进入了梦乡。第二天是我的生日，大清早我就醒了，心想希望生日能给我带来好运，玩这款游戏已经一个星期了，我拿起了手柄，下了莫大的决心誓要闯过恶魔城。

不知道真的是生日给我带来了好运，还是我的决心给了我莫大的鼓舞，一路拼杀过了机械地形，走上阶梯之时，我预感到最后一战就要开始了，这时我的手掌已经布满了汗水，在微微颤抖着。擦了把汗，稳定了激动的心情，接着西蒙见到了德拉克拉，摸清了他的攻击方式后单用圣鞭就把他干掉了，副武器留着对付他的变身形态。大怪物出现了，十字架毫不留情地瞄准他头部，很快西蒙就获得了最终的胜利。当恶魔城开始慢慢地塌陷时，时间正好停在了我出生的那一时刻。或许这就是缘分吧，在我生日的出生时分得到了这样的礼物。

多年以后在杂志上得知我有幸和《恶魔城》同一年诞生，使得我更加热爱这个系列。2003年，非典流行，我所在的学校封闭了长达四十多天，解封的第二天早上，我就去电玩店入手了垂涎已早的GBASP和《恶魔城——晓月圆舞曲》。小时侯我喜欢涂涂画画，编一些故事。初代恶魔城通关后，我就把在涂鸦中让德拉克拉成为1999年造成世界末日的“恐怖的大王”，故事发生在日本。

当看着GOODENDING画面，来须苍真浮于空中，吸血鬼之魂被净化的时候，我脑海里又浮现了西蒙迎来最后一战的那一幕，往事历历在目。在最后有角幻也告诉苍真吸血鬼的力量在他身体沉睡着，终有一天会再苏醒，这是宿命……而我想，我和《恶魔城》系列也算是一种宿命。 □文/gameofking



METAL GEAR SOLID

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

猎狐犬基地 VOL.029

CHECK! KONAMI为MGS新作招募开发人员

KONAMI公司目前在日本招聘网站中刊登招聘广告，公开为“《合金装备》系列”的“新作开发”而招聘游戏开发人员。工作涉及的具体内容如下：家用机版《合金装备》系列的游戏开发；《合金装备》系列的编剧业务（游戏设计）；《合金装备》系列、《WE》、《实况力量职棒》等的移动设备版开发；家用机版《WE》系列的游戏开发；家用机版《实况力量职棒》系列的游戏开发；《GuitarFreaks》、《DrumMania》系列等音乐游戏的软件开发；新网络游戏内容的开发；弹子机、弹子机元件的程序；海外用老虎机的规格测试、设计、制作以及检查等。

KONAMI公司在招聘广告中反复提及了《合金装备4》所获得的好成绩以及“《合金装备》系列”全球累计2600万份销量的成果，这让人更加期待《合金装备》系列“新作开发”的具体内容。自从去年下半年确认MGS4并非系列真正的完结篇、甚至小岛秀夫也将继续执掌MGS系列新作监督的消息之后，众多粉丝们就一直期待着MGS5的相关消息。从这次的招聘启事来看，至少新作的筹划已经快要进入正式阶段了。



↑MGS系列的巨大影响力应该会吸引到许多应聘者吧。

CHECK! MGS电影版，章子怡扮演梅玲？

关于合金装备电影版的消息，前几期我们曾经提及过此事，不过似乎相关事宜都没有较为明确的消息。然而最近法国某网站透露了一条关于电影版的相关消息，那就是章子怡有望出演这次的电影版，执导该片的是《谍海计中计》、《偷天游戏》的导演科特·维莫，与章子怡演对手戏的则是“蝙蝠侠”克里斯蒂安·贝尔。



↑联想一下章子怡扮演的梅玲，似乎还算可以接受的样子。

据悉，制片方去年9月就开始与章子怡接洽，希望她能在片中扮演在广东出生的美少女梅玲。为示诚意，制片方让“梅玲”成为非常重要的角色。据悉，章子怡除了大秀英文台词外，还会以警花和办公室女郎等多种新形象出现。

虽然目前还无法确定这一消息的可信度有多高，不过从已知的这几位主角人选来看，阵容还是比较强大的。在MGS系列的游戏中，梅玲主要负责无线通信方面的技术支持，到了4代里甚至还担当了舰长一职，是系列中人气较高的女配角。电影版的剧情是纯原创还是改编自某代游戏尚未可知，不过所谓“对手戏”这个词似乎不大贴切，怎么看梅玲也不应该会是女主角吧？另外，所谓的“警花”和“办公室女郎”又是怎么一回事？越听越感觉诡异……

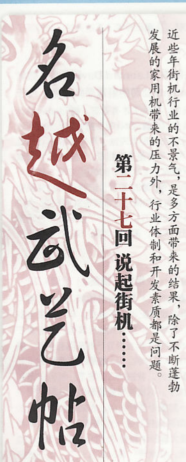
如果这则消息属实的话，章子怡扮演梅玲倒也不算奇怪，感觉这俩人的脸型似乎还真有那么点相像，毕竟章在欧美也的确是人气很高的中国女演员了——虽然小编个人一直对欧美人的审美水平持严重怀疑态度……

CHECK! 小岛：也许我不该做日本人了

不知小岛到底是受什么刺激了，前阵子先是去西方取经，接着又沉迷于美式游戏并抱怨日本市场，最近，甚至在一次采访中表达“也许我不该做日本人了”。

在被问及为什么日本游戏公司会遇到无法维持对海外同行的竞争力的困境时，小岛表示“因为他们是日式企业，日本的书籍、电影、音乐都是自产自销的。你无法出口由那些说日语的日本人所制作的娱乐产品，所以制定的预算就只在于保证日本市场能有足够收益。与此同时，英语的语言表达是全球性的。我能想到的最坏的情况就是有人获取了日本游戏的创意，然后用好莱坞式的商业机器予以加工，并且卷走了所有利润。如果此事真的发生，日本就不会有任何创新者了。”

小岛还指出HD时代改变了游戏设计的规则本身。“直到现在游戏设计其实都是设计规则，”他解释道。“就像打牌那样；很多东西无法实现，只能删减。有了HD，一切都更真实，你只需要提供较少的指示，所以要是还在为制定规则而费尽心机就似乎有点傻了。西方游戏开发者已经认识到这一点，但是日本人仍然忙于制定规则。”



第二十七回 说起街机……

近些年街机行业的不景气，是多方面带来的结果，除了不断蓬勃发展的家用机带来的压力外，行业体制和开发素质都是问题。

街机行业的不景气

最近没有什么关于街机的话题呢，不管是软件还是硬件，这方面的消息都少之又少，玩家群中讨论这个的也不再那么多见。我感觉街机已经离我们越来越远，对于我自己本身，也和我原本的工作偏离了很多。

公司确实从去年开始出了很多新开发项目，从整体上来说都倾向到了家用机方面，相关的数量，资源调配等都是如此，这是事实，虽然这是公司上边的决定，但对于我来说，是件很令人伤心的事情。因为我最初就是为了制作大型街机用游戏而加入SEGA公司的，当初也抱着一腔热忱要在这个领域好好发挥，干出一番事业来的，而现在，众所周知街机行业的状况确实非常不景气，我去年也曾做过一份关于“振兴街机业务的方法论”的计划研究报告，不过最后没有得出什么结论不了了之了。

就是这样，这次我们要说的，是街机的现状问题，也就是户外视频游戏的话题。现在玩街机的玩家比以前少了，街机面向的市场逐渐更多的依靠于海外。

竞争带来发展

我进入游戏业界是在上世纪80年代末，90年代初时街机行业还是非常火暴的，那时街头巷尾到处都可以看到一些各种类型的街机游戏，什么游戏类型都有，最常见的就是那些体感游戏，如跳舞、音乐、模拟运动等等，不仅是年龄小的孩子们，连很多上了年纪的中老年人都为之乐此不彼，一玩上就停不下。而反观现在，几乎都很少再能看到一群人围在一个机台前游戏的场面，有也是个别一两个人上去玩一把就走开了，群众早已经对这些东西失去了兴趣，也没有多少人再去关注这方面的事情，这到底是为什么？

按照街机业务的惯例，玩家每玩一次都会付出100日元的游戏费用，这是这个行业长年以来一贯的业务标准，这让这个行业一直持续稳定发展着，但同样因为这种标准，街机行业受到了发展的限制，这是一种双重作用，保证持续运转的同时也限制了发展，这的确是个问题。

而家用游戏机从90年代起就进入了多家主机竞争的局面，激烈的市场竞争让原本高昂的高性能主机价格一跌再跌，每次都会随着时间推移接近玩家的购买底线，这个市场一直都在变化着，也因为竞争的关系，其上面所推出的游戏质量、游戏种类都极为快速地提高着，进入二十一世纪后，家用游戏机的游戏已经和街机持平，街机游戏的硬件优势不复存在，而且因为价格战的关系，家用主机的寿命也在缩短，迫使主机厂商不断地推陈出新，技术在不断更新，新的好产品在不断推出，用户的目光也被吸引过去了。

所谓“价格带”

反观街机业就缺少这种竞争环境了，发展滞后，游戏又不存在什么优势，自然会变得不景气。不过话说回来，以前我曾从事街机业务时，业内也是存在“价格竞争”的，但与家用机不同的是，这个所谓价格战是在“开发、企划”阶段进行的，就是说同样一个游戏，你要怎么来做，如何来做，才能让玩家花更多的时间和更多的100日元来玩你的游戏，这就是所谓的“价格带”，同样是100日元玩一次，你的游戏能更吸引玩家更多次的来玩，你在价格战上就战胜对手了，这也是街机和家用机本质的区别，这种竞争说白了就是让玩家来分批投资买你的游戏，而现在的玩家更多喜欢的是一次性投资，终身回报的类型，街机行业的模式感觉已经不适合当前。

另外，海外市场的开阔也是问题之一，推向海外的市场不能算很成功，很多海外厂商开发出的游戏素质难以达到玩家们满意的程度，甚至粗制烂造的东西实在太多，行业整体素质在下滑，很多原来行业中的开发精英都转向了家用机发展自己的才华，专注街机业务的人变得很少，这实在是件很不幸的事情，希望以后能有所改观。

BOSS档案!

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.006

他是《生化危机》系列中最为神秘的人物之一，他贯穿《生化危机》系列全故事情节，他在《生化危机》系列中有着超高的人气，他曾经在《生化危机0》、《生化危机》、《生化危机：维罗尼卡》、《生化危机4》中都有登场，当然，这次他依然在《生化危机5》中登场，并作为总BOSS出现。

□文/七曜

威斯克，为人阴险毒辣，为达目的不择手段、冷酷无情，是《生化危机》系列的第一反派角色。他最初是安布雷拉公司生物工学科学家，后潜入浣熊市警察特殊部门 S.T.A.R.S担任队长。强大的力量与至高无上的权力，是威斯克梦寐以求的东西，也可以说是他的人生目标。他之所以进入安布雷拉，就是想凭借令其引以为傲的化学知识在那里出人头地，但同期进入，当时只有16岁的威廉却令他明白，这个世界上还有着一种名为“天才”的存在。如果留在这里，那他永远都不可能拥有自己想要掌握的权力、金钱和力量三方的完美统一。正因如此，他背叛安布雷拉而转投H・C・F就成为了顺理成章的选择。



↑戴着黑色墨镜，身穿披风，这些都是威斯克的标准形象。

纵观多年来，威斯克在系列中的表现，其人气绝对不亚于里昂、克里斯等主角们，他在各代中重复出现就是最好的证明。满腹毒计，为达目的不择手段是他的优良传统，也是安布雷拉公司的倒影。基于他的无与伦比的反派魅力和神秘背景，威斯克注定是《生化危机》系列的长寿角色。在5代中，剧情设定，威斯克体内的病毒有着一种不为人知的副作用，他体内的细胞结构不断在恶化，这同时也使他的精神变得比较混乱。威斯克需要通过注射Uroboros来缓解细胞的退化，可这让他的性格变得越来越疯狂。



↑《生化危机5》的最终决战时，威斯克的病毒形态给众小编留下了深刻印象。

在最终决战中，威斯克最终形态是怪物形态。像是《生化危机0》中的水蛭女王与Uroboros的混合体，身形非常巨大，当然也非常的恶心。不过要说这次的最终BOSS战，设计的挺有意思。与威斯克的战斗总共分为三次，第一次大部分为QTE，第二次在运输机内，第三次在火山，也就是最终决战，这场战斗非常困难，战斗中有很多的QTE。玩家必须重点攻击其胸部的能量球，当玩家从背后攻击这个弱点后，那么这个弱点就是转移到前面出现。而且玩家不能太近进行射击，这样威斯克会立刻转身。每攻击中一次弱点，威斯克还会发动全屏的风暴攻击。好不容易将他打到了溶岩里，看着他最终被爆发的火山所喷出的炽热熔岩所吞没，以为他这次真的死掉了。然后在克里斯一行人正准备乘直升机离开时，他却用触手拉住了直升机，最后克里斯和希瓦用两枚火箭弹穿透了他的脑袋。



但无论如何，相信各位玩家也不会相信威斯克死掉了，至少我是不会相信的，如果威斯克真正死亡了，那么《生化危机》系列也该结束了，可以说威斯克是系列的一大魅力点。在通关后，播放完制作人员字幕之后，镜头转到了Raccoon City的废墟上，之后镜头不断拉近，画面上出现了一条畸形的胳膊，而几秒钟后，一只怪异的眼睛在这条胳膊上猛然睁开……这，到底意味着什么呢？另外，在5代的佣兵模式中就是能使用这位总BOSS，这是他第三次能在系列中被使用，前两次分别是《生化危机：维罗尼卡》和《生化危机4》，在5代中，将第二关和第八关A级评价过关，就能使用两种服饰的威斯克。

相信在我们电软的广大读者中，也有不少喜欢威斯克，所以本期BOSS档案特意借《生化危机5》降临之时，为各位回顾这位伟大的BOSS。

神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期关键字：唐人街、手柄官司、生吃PS3

发言者M：发个投票，公众觉得GTA唐人街素质怎么样？1.以大作心态制作绝对诚意之作，必玩。2.素质颇高，但缺陷明显，总体来说可玩性高。3.很普通的游戏，如果有时间可以尝试一下。4.老子是画面饭，这种渣一样的游戏，老子懒的鸟它。我个人认为，这款游戏是欧美厂商在DS上出品的素质最高的游戏了，没有之一。■只觉得这系列搞笑，但没什么游戏性。■我是画面犯，不鸟它。■DS第三方的第一神作，找到当初玩GTA3的感觉了。■把标尺下降到NDS的程度来分析的话，那还是很不错的。■让我对GTA产生了一点好感。XO版我缺没那么大兴趣，可能这就是厂商的初衷，从DS上把人吸引到XO上。■两个字，乐色……■乐你妹！■不管怎么投，媒体怎么评，都改变不了GTADS确实好玩这一事实！■玩了个开头，感觉不错！■本来利用触摸屏开发了不少有趣的功能,例如偷车,不过追逐战中DS十字键的手感实在是太渣了。■GTA唐人街是神作，你们不要黑它好么？■希望本作大卖，然后RS再接再厉在DS上推出画面和系统更进一部的作品。我太喜欢本作的画风了，原来GTA还能这样玩啊。■已经买了正版支持。之前买了正版的nds游戏只有任天狗。

发言者C：昨日，德克萨斯州地方法院法官Leonard Davis宣布，微软和任天堂并没有侵犯Fenner Investments公司的游戏手柄专利，终于结束了这起长达两年的案件。■这玩意，要输了才有意思。■Fenner 估计就此倒闭了，打这个官司至少花1000万美金。■SONY呢？■SONY：我们付过钱了！■微软用钱砸，任天堂想和我玩，先把积木关过了再来说话。■微软无异于业界败类，此番又和老N沆瀣一气，实在是臭味相投，理应为广大玩家直抽面门啊。■又淫了，为啥只有SONY输呢？上次给了9000多万吧？■啥？(9000多万)能做俩kz2，10个战争机器1了~■9300万没记错的话20%回到MS腰包了，MS控股，不然那么小的公司会有钱和精力打官司告SONY么？大门果然邪恶啊。PS：当年MS和任天堂各出了1500万、1200万了结官司，任天堂给的是现金，第一个给的。MS是持股+部分现金。深谋远虑啊。SONY果然不负众望抵死不给那1200万，结果……

发言者H：爱Capcom只需要一个理由……永远的《街霸》！垃圾KOF，滚远点！■可以理解，但是不怕被喷？■怕什么！KOF就是垃圾，如何？格斗游戏的耻辱。毫无打击感、力度感的垃圾游戏也配叫格斗游戏，和台湾偶像剧一般低能。■楼主这种行为就是钞布，喜欢一个东西就排斥其他。心智能不能成熟点，貌似一定要踩着一样东西，骂他垃圾才能显得自己的东西有多好。■楼主知不知道街霸4是外包的而且是原SNK的人制作的。■那LZ不是钞布了？■他*的，如果SF4是外包给SNK那班蠢驴做的，我把PS3生吃了！就他们那点技术实力，去SE公司混吧！■LZ钞布大了。话说时常能看到些日本网站里说道过两家公司员工的关系一直不错,时常一起喝个酒什么的，在制作格斗游戏的时候也会讨论互相借鉴什么的。不知道如果现在正在一起喝酒的CAPCOM和元SNK员工知道在中国有个玩家抱着街霸大骂SNK垃圾,他们会是笑还是会233啊。■求吃PS3视频……■刚忙完回来，继续骂！骂SNK怎么了，老子就厌恶这种垃圾公司。■继续开骂前先上吃PS3视频吧。

vol.7 电玩阴谋论

"二千万"的水份

厂商之间的口水战历来都是包括游戏业在内各行业间的常用伎俩，特别是在硬件厂商之间，通过玩弄数据以及文字游戏的手段来达到混淆视听、"欺骗"玩家的目的。这不，最近围绕着索尼公布的PSN注册用户已达两千万的事情又起争端，对手自然是同样以游戏主机的网络化服务而闻名的老对手微软，那么这究竟是怎么一回事呢？

索尼说，我有两千万注册用户

事情缘自2月25日，索尼宣布PS3网络服务"PlayStation Network（简称PSN）"的全球累计注册用户数量已经突破2000万（截至2009年2月20日），PSN服务于2006年11月11日在日本市场率先开始服务，并在1年零2个月时注册人数达到500万，约1年零8个月时达到1000万，至今2年零3个月则达到2000万。

其中，通过PlayStation Store提供的游戏DEMO、PSN专用下载游戏、PS官方模拟游戏、追加下载内容等游戏关联内容以及在美国地区首先提供服务的电影下载服务等视频相关内容的全球累计种类超过1万4500种，累计下载次数超过3亿8000万次，累计销售额超过1亿8000万美元。

微软说，我呸，你就是个喷子！

索尼话还没落音，微软就站出来表达严重鄙视了，微软英国总部负责人史蒂芬·麦吉尔（Stephen McGill）说到："当我们提及注册用户数量的时候是指那些真正在活动的有效账户。我想如果大家有看过论坛上人们的发言的话，就会怀疑索尼这所谓两千万的数字究竟有多少可信度？会不会有大量马甲？我认为这个数据有很大的水份。索尼从来就是只要认为有必要的话就可以不择手段，包括说出这种数据之类的，这样他们就能达到目的了。我会相信他们？绝不！"

说实话，不仅是索尼的竞争对手微软，甚至是包括小编在内的许多玩家都对"两千万"这个数字持极高的怀疑态度。PSN的注册用户是2000万，PS3迄今为止的全球累计销量是2088万，也就是说差不多每台PS3拥有者都有上PSN注册？不不不，绝对不可能的事。360的全球销量目前是2901万，根据最新的统计数据，XBOX LIVE的注册用户数量是1700万，比例也就是58.6%左右。而LIVE的运营时间和成熟度是毫无疑问在PSN之上的——尽管后者近一年来的诸多改进有目共睹，但主机晚发售一年的PS3注册用户比率要超过LIVE的58.6%，显然是不怎么合乎逻辑与常理的事情。

半斤八两，谁也别说谁

那么，索尼PSN的这"两千万注册用户"到底从何而来？

PSP用户——至少索尼可以这么解释。确实，与XBOX LIVE的面向对象只有360主机用户不同，自去年年底PSP 3000发售以来，其也开始能够在PSN上注册访问以及下载了，之后老型号的1000与2000用户也可以通过升级官方组件来访问PSN和注册用户了。PSP目前的全球累计销量是多少？4586万。好吧，至少名义上解释得通了。

不过，这也仅仅是个"理论上说得过去"的程度了。没办法，索尼在玩弄数据上的般般劣迹是有目共睹的，史蒂芬·麦吉尔那句话也绝不是空穴来风。两千万注册用户的真实性，打死我也不信——这里所说的"真实性"，并非是指PSN没有两千万"注册用户"，而是指这"两千万"的"注册用户"里究竟有多少是马甲？



举一个许多玩家都知道的事实：那就是绝大部分的360和PS3玩家都并非仅仅只有一个账号，事实上，每个人有三、四个账号是很常见的现象。以360玩家而言，大多数人都会有一个在美服的主账号，因为LIVE美服上的东西往往是最快和最全的——但也并非一概如此，例如《合金猎犬》的DEMO，就只有日服有，因此360玩家还会在其他的服务器上再建些小号。

同样，PS3玩家方面也有着类似的情况，由于各地区服务器的下载速度各不相同，因此多建几个账号还是很有必要的——何况无论是LIVE还是PSN，多建几个账号也就是填填东西，既不费事，也不费钱。

说到底，无论是XBOX LIVE的"1700万"还是PSN的"2000万"，这个所谓的"注册用户数量"都是有着不小水份的数据，只不过相比起前者，索尼的这个"2000万"水份实在也忒大了些……



格斗天尊

在战斗中寻找人生终点的元无敌。

说到《街霸》里的中国角色，大家首先会想到春丽。实际上，早在初代《街头霸王》中，就有2位中国的角色登场。初代格斗家设定是每个国家有两人出场，中国格斗家叫李（Lee），瓜皮小帽造型令玩家给他起了两个外号："地主"和"霍元甲爸爸"。



说实话，李和元两位角色的造型基本上是日本人按照自己印象中的中国功夫高手的形象设计出来的，但是与现代中国的武术家差距较大，两人的衣着基本上还停留在20世纪30年代的样式。而两人的场地一个是长城，一个是夜间的街头，也保持着70年前的水平。大概因为街霸诞生于1987年，当时的日本游戏制作人对于中国的了解还仅限于一些书报和影视作品，另外受到香港功夫片的影响，因此设计出来的两位角色都像是香港武打片中的人物。直到1991年制作《街霸2》的时候，春丽的登场和"厦门肉食公司"一条街的出现才把一个正处于改革开放初期的中国形象展现在世界玩家面前。之后李这个角色因为其形象过于脸谱化，并且不被中国玩家欢迎，所以基本上就被撂在一边了，而元因为造型和身法都够拉风的缘故，得以在《街霸ZERO2》中重新登场，大部分中国玩家也是在那个时候认识他的。

年过七旬的超级刺客

元的出身地一直是个不解之谜。从目前得到的资料来看，我们只能知道他是一个在黑社会留下无数传说的杀手。他的足迹遍布各地，来去无踪。因此元的格斗场地也并不固定，他经常出没于上海、香港和其他一些城市，但是往往都是比较阴暗的角落。虽然年事已高，但是他的格斗术并未衰退，反而随着年龄的增长日臻成熟和完美。根据《街霸》各个角色的背景设定，元是春丽的父亲的师父，但是春丽并不知道父亲和元的关系。不过细心的玩家可以发现，元有一招普通技是单手撑地用脚踢人，而春丽也有类似的一招。这招就是元传给春丽的父亲，之后传给春丽的。虽然元算得上春丽的师公，但是在《街霸ZERO》系列中，他们两个并没有什么接触。另外有一些人认为元是《街霸3》中阴阳兄弟的祖父，但是实际上他和这两兄弟并没有关系。和阴阳兄弟有亲戚关系的是那个戴瓜皮帽的李先生。

在战斗中寻找人生终点

虽然元是一个一等一的高手，但是元的身体也受到衰老和疾病的侵蚀，他也面临着死亡的威胁。但是作为一个战士，元不想像一个懦夫一样死在病榻之上，于是元决心寻找更多的对手，直到出现一个能够杀死自己的强者。在《街霸ZERO》系列中，元发现了豪鬼的实力，于是他就像丹追寻SAGAT一般追寻豪鬼的下落。后来他又发现隆也受到了"杀意之波动"的侵蚀，于是向杀意隆挑战也成了他的目标。然而无论隆还是豪鬼，都不能让元得到自己想要的结局。他甚至挑战了精神力帝王维加，但是也没有被杀死。一时间，元感觉自己是一个找不到敌人的寂寞高手，与《功夫》里的火云邪神颇有几分相似。虽然元已经身染绝症，而且随时都有死去的可能，但是他的命似乎还是硬得很，直到《街霸4》中依旧可以看到他的身影。

拥有两套武功的"元无敌"

元的武术在街霸系列的格斗家当中属于很有特色的。他的招数主要分"丧流"和"忌流"两派。这两套拳法的原型分别是螳螂拳和鹤形拳，是中华武术中著名的拳法，姿态潇洒飘逸，威力也十分出众。丧流与忌流的拳术从风格、动作到效果都完全不同，出法也大相径庭。但是元一人就通晓两种拳法，并且运用自如，真称得上是街霸系列中对武学艺术研究最深的角色了。但是元的招数多变也使这个角色变得很难控制。所以想要使用就需要多加练习。 □文/莱茵

电子の猛者！

——写给群星璀璨的CAPCOM黄金时代

所谓游戏，就是按照一定的规则进行的娱乐活动。这个词汇用英语来说叫Game，从广义上来说，足球也好，象棋也好，都可以被称作"游戏"。但是在现今的日本，如果你说起"Game"这个词汇，那么大部分人首先想到的必然是电子游戏（Video Game）。从1978年《太空侵略者》的流行开始，日本社会迅速接受了这一新兴的娱乐方式。电子游戏与以前出现过的桌面游戏、棋牌游戏不同，玩家通过操作控制器，使屏幕上的影像发生相应的改变，伴随着刺激性的电子音乐和音效。这种游戏是以前所没有的，随着技术的发展，电子游戏走出了一条独立的进化路线。游戏的种类千变万化，玩家们始终没有对其产生厌倦的心理。原先被认为是不良少年聚集的游戏中心，曾经引起日本社会的忧虑和抵触，但是后来这些地方也成为人们认可的一般娱乐场所。

↑《生化危机》系列是CAPCOM在家用游戏主机时代开创的另一个伟大的奇迹。

1983年，任天堂的FC红白机开始在日本的家庭普及，随后电子游戏不再为个人电脑和游戏厅独有，许多家庭的成员都成了不折不扣的忠实玩家。时至今日，电子游戏早已发展成为能够与流行音乐、职业体育运动、好莱坞电影匹敌的娱乐产业，深受大众的欢迎。到了PS2和XBOX的时代之后，电子游戏的画面音乐效果已经不输给其他娱乐方式，随着游戏发展成为继绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌（文学）、舞蹈、戏剧、电影（影视艺术）之后人类历史上的第九艺术之后，它也成了不同文化与价值观争夺世界精神市场的不可缺少的一大武器。但是，像花札、扑克、象棋、弹珠台这样的老式游戏，并没有退出市场。今天在许多人的观念中，依旧包含玩具、体育活动、棋牌，而电子游戏方面，除了日常的单机游戏、网络游戏之外，像手机游戏、电子宠物乃至一些以聊天交友为主要目的的程序，都在游戏的范围之内。

今天我们讨论的话题就是一家著名的游戏制作公司——CAPCOM。这个以"胶囊"和"电子计算机"命名的公司在进入游戏业的时候，也是从街机起家的。它的早期游戏和KONAMI、NAMCO、SEGA等公司的游戏一样，在玩家之中打下了一定的基础。但是使它在游戏界创下辉煌的，无疑是两部作品。一部是90年代初在街机上火遍世界的《街霸》系列作品，另外一个则是在PS时代开创冒险游戏黄金时期的《生化危机》系列。现在的玩家们提到CAPCOM，最先想到的往往就是这两个游戏。

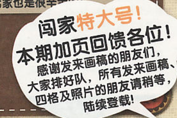
一个好的游戏必须由一个好的制作团队进行开发，一个灵魂人物可以创造一个优秀的游戏，但是一部优秀的游戏决不能只靠一个人完成，因为游戏的制作包括总体设计、编程、美术、音乐等各个不同环节，一个人是做不来的（当然也有例外，像石渡太辅这样的牛人，能把《罪恶工具》的以上几个制作部分包揽起来独立完成，还兼职为主角配音，但是这样进行商业游戏制作的NB人物目前还没有第二个）。2000年的CAPCOM旗下也是猛将如云，从制作《街霸》的船水纪孝、冈本吉起，制作《洛克人》和《鬼武者》的稻船敬二，制作《生化危机》的三上真司、稻叶敦志、神谷英树，到《逆转裁判》之父巧舟，再到创造了《怪物猎人》神话的迁本良三、田中刚，这些人才齐聚一堂的时期，正是CAPCOM最辉煌的时代。



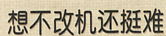
随着业界形势在新时代几起几落，如今的CAPCOM早已物是人非，留下来的人已经不多，但是曾经的辉煌依旧是不能忘记的。这部《电子的猛者》，正是为了纪念那些曾经为玩家们创造了无数梦想的人们而编写的。（待续） □文/猴子

PS3和360的表演告一段落，接下来就是Wii和掌机的游戏轮番战了！不必担心没游戏可玩！用心消化近期的大作债，陆续完美之后就是DQ9领衔上演暑期风暴！当玩家也是很辛苦的！

闯关族的家



想不改机还挺难



读者 忍着灰太郎「一直没有给电软家写过，但这次想写了，我从很早就一直不断的买电软了，风林更是见过本人，那还是第一次chinajoy呢，在北京办的，本人绝对算一个老的游戏迷，虽说没有什么游戏玩的好，但喜欢的游戏很多，而且绝对支持正版，以下是我和老婆去买Wii的经历——

话说北京时间09年2月28日，和老婆一起去鼓楼买Wii。顺着鼓楼逛下去，第一家："老板，有Wii吗？多少钱啊？韩版多少？台版多少？那有日版的吗？""没有。"我本打算就买日版的……于是到了第二家："老板有Wii日版的么？""有啊！但是要贵好多啊。""没事，那刷机了么？""当然刷了啊！""那有没刷过的吗？""哟，那可没有，都是刷好了的。""我想要没有刷的日版机玩正版。""哟，那你哪买正版盘去啊！""我都买好了盘，就是没有机子，没事。""刷好了也能正版玩啊！"彻底无语了……

第3家，第4家，第N家……最后，还是没有我想要的，没有刷过的原装日版机器。老婆安慰我说："我很同情你，呵呵，我要是你，我也心寒啊，想支持正版游戏，最后还是买了个能玩盗版的机子，就凑合买一个玩吧。"服了，屈服了，那就买台版吧……而且最后一张盗版游戏都没有买回家。

一直想要买一个黑色的Wii，但不出也没辙。终于全机种全正版制霸了。」

现实情况不乐观

上面是北京灰太郎读者的购机遭遇，这也是现今游戏市场的常态。不过这也很容易理解，一般游戏店是很不乐意销售单机的，因为主机的利润并不高，而且销售风险也大，所以改机→D碟→周边，这一套是利润点的重要来源。卖D碟的店里必然不会有未改的主机，人家都打算卖台主机的同时再销掉个几十张D盘呢。不过可悲的是，购买未改主机的玩家居然成了异类，想来想去，只能彼此体谅一下，店老板面对的多是改机用户，想要生存也是没有办法的事。

所以在上期闯家讨论的"最爱坏的主机"中，本胖也提到主机坏的原因之一——大部分玩家购买的主机早已经拆开过，为损坏埋下了祸根，自然也就谈不上什么保修和质量。对于想要购买真正全新主机恐怕只有亲自找朋友或可靠的店家通过日美直邮的方式才能得到。

如果要求没有那么高的话，现在大城市一般都还是可以找到专门经营正版的店的，而北京就有很多间拒绝卖D的店，而且正版数量也很多。

其实比较于上世代，本世代的家用机的正版销售情况已经好了很多，玩家一般都可以买到自己想要的正版游戏，而且价钱并不昂贵，尤其是通过网络商店更是可以轻松的货比三家，卖正版的店家间的竞争也相当激烈。

被逼无奈的选择

随着PS3和PSP-3000的破解无望，本世代SONY系主机在破解方面给黑客出了道难解的题，无论是高手们解释自己没时间破解还是不屑攻破防线，很显然最直接的原因还是在于破解难度高，成本高，时间长；而XBOX360官方的BAN机行为也让改机用户无法完全体验到360游戏的核心魅力；目前唯有任天堂的产品在防盗版上全无作为，倒是各种官方警告和官司经常看得到，可见任天堂也在行动过程中。

前段时间有传闻，下代主机将会全面采用网络下载的方式而取代目前的光盘媒体，虽然这条消息的可能性不大，但从本世代的网络环境来看，下代主机大部分游戏以下载方式出现已是必然，再加上帐号与下载之间更加严密的管理措施，恐怕家用机能够被破解盗版的形势在三年后会相当严峻。尽管现在就为祖国的大地事业担忧有些不必要，但从国内众多玩家的角度来考虑的话，似乎尽早转变对于游戏的购买观念届时才能接受无碟可D的现实。

Check! —> 黑白世界 风木木

本期主打游戏毫无疑问就是小众作《疯狂世界》，估计不少朋友看到那黑与白构成的画面就退避了。说这游戏小众并不过分，原四叶草的家伙们就是爱搞这种非常规作品，但每次都是好玩没得说，且难度方面一点都不妥协。

今期的家庭写真





闯家也欢迎大家发来生活中的照片，或者游戏环境，向其他玩家展示你身边的游戏世界吧！

大墙画廊 读者的美图精彩涂鸦



雷顿教授／湖北襄樊 颜劲达

话说L5又公布了全新的雷顿系列三部曲，看来未来三年内谜题粉丝们又有的忙了。希望L5还是顾及一下游戏质量先。



卡连／叛逆的勒鲁什

本胖一直对兔女郎没什么兴趣，不过这幅画里的还是很可爱的。看来我要恶补一下相关作品了。



无名／甘肃 马兆玉

现在好像很流行这种风格的主角，如果是上过色的话效果相信更好。也欢迎大家在画上还能有留下想说的话，感觉不赖。



《超级马里奥A3》广告

虽然是冷饭系列，但也卖出了天量，好像任天堂总是在让其他开发原创游戏的公司心痛啊（笑）。估计不久又要炒了。



《最终幻想8》预约广告

将FF视界彻底颠覆的关键作品，也是七曜心目中第二位的FF游戏。你有多久没被这样的感动过了？FF8的确值得大大怀旧一下。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK! 大家真的好 代表性超长来信删减版



说：这期因为读者的来信量和回函量都有明显的增加，因此特申请增加了阅家的页码，相信很多“家友”都会开心。这次本胖在栏目页码紧张的情况下特别刊登一封来自广西桂林黄读者的长信，原信内容很长，刊登出来的部分经过了删减，主要问题基本保留。本胖觉得在《电软》改版六期过后，确实有必要再针对大家产生疑问的地方进行说明和回应，加上来信提出的问题也有代表性，就长文刊登。虽然阅家版面紧张，但长篇大论依旧欢迎。大量读者发来好的建议，代表全体编辑感谢各位阅关族的支持。也感谢投来大量画稿的朋友，包括本页题图作者。

各位电软的编辑：你们好！我是电软的老读者了，从电软创刊开始，就断断续续的看着。看了今年全新改版的电软后，想给你们提些建议，仅供参考。

●首先说说杂志的封面吧。今年这5期杂志的封面都选得不错，但是封面上的字太多了些，像243期几乎都把整个封面的覆盖满了，我觉得这样不太好，有些喧宾夺主的味道，这方面247期做的比较好。

●“游戏新闻眼”不要像245期那样放到最末尾去，平时读者的习惯都是先看最新的游戏新闻的。另外我希望有评论价值的新闻最好附上编辑的评论，去年电软这样做了，希望今年也能保持。

●“电软视点”这个栏目办的也很好，希望加强，文章最好能客观些，不要带上编辑的个人情感。

●“编辑手札”这个常态栏目一定要保持下去，不要随随便便就取消了，毕竟这是玩家了解编辑的一个好平台。对了，以前也有美编写的手札啊，时不时也可恢复一下嘛。

●“特别策划”这个是能体现电软特色的栏目，要慎重选题，贵精不贵多，确定一个主题后要做足说透。特企一直是我坚持买电软的一个动力之一。

●“X.Live魂”、“PS3网虫”这两个栏目可读性不高，建议改进。“开发者梦工厂”这个栏目受众面实在太小，读起来也没什么味道，建议取消。“猎狐犬基地”这个栏目也建议取消，或是不定期上，毕竟《合金装备4》发售很久了，新的游戏现在还没消息，给一个系列游戏做专栏这么久也太奢侈了吧？“名越武艺帖”这个专栏也办了很久了，似乎不是很吸引读者，适时可以取消。“BOSS”档案里面的BOSS希望选得更有代表性一些，选一些读者认知度高的BOSS。“神论”这个栏目不错，有意思，有创意，要保持。“电玩阴谋论”也挺有意思。

●攻略方面一直不是电软的强项，但是不管什么游戏一定要认真做，要让读者看出编者的用心。我觉得要选择做一个游戏的攻略，要看其受众面，就中国国情来说，优先选择多平台发售的游戏，如果是独占游戏，优先顺序是360独占，Wii独占，PS3独占。“游戏研究”这个栏目好久没见你们做了，可以考虑在游戏淡季时空出些版面给它，毕竟一些好游戏是很有研究价值的，一期的攻略是说不完的，特别是在电软瘦身之后，留给攻略的版面就更少了。

●“大话电玩”这个也是读者和小编交流的一个平台，办得不错，要保持。“电玩禁地”和“游戏天尊”办得不错，要做为一个固定栏目保持下去。“期末烤场”我觉得是电软新改版以来办得最有意思的一个栏目，每期就一个话题众小编各抒己见，给玩家带来不一样的享受，话题选择要有热门性和普遍意义。

好的，就说这么多了，本来我早想给你们写建议的，但是忙一直拖到现在了，以后我想到什么再提给你们吧。这是我第一次给你们写信，如有不到之处请见谅，谢谢！

（广西桂林 黄颖）

●封面随着改版大大有区别于去年，更加充实更加突出内容重点。当然，字增加了图就很难照顾到，有些比较精美的图确实因为字量较大有碍观瞻。采用这样的方案的原因就是我们希望能够在封面上尽可能的突出杂志内容，而不再类似以前突出图案主题，杂志的内容宣传文字要占据最突出位置。而且封面设计这个东西每个人都有不同的观感，例如黄读者提到的文字压到了LOGO，在设计人员那里也有他们自己的用意。我们会在今后的设计中尽量照顾全面。

●245期“新闻眼”之所以安排到了后面，主要是因为当期新闻部分缺乏重点，而当期有很多更精彩的专题，因此特别将栏目安排到了最后部分。其实很多情报志也有把新闻放到最后，但《电软》并没有打算今后继续这样，“新闻眼”的重要位置是不会改变的。

●“电软视点”有部分文字确实编辑个人痕迹较重，这我们也会在今后的制作中注意。不过本胖觉得，既然叫“电软视点”，就是“电软编辑的个人视点”嘛，每个人对同事件必然有不同看法，因此只要不过于偏执，希望大家还是能和谐安。（笑）

●“编辑手札”今后都是固定栏目，不会改变。美编手札是否要上，则要看美编MMDD们的意愿。

●“特别策划”我们今年的选择优先有趣题材，当然重磅话题也不会放过，但长篇不会太多，一些两页的小特稿也是我们的重点，希望提供给大家更多精彩话题。

●专栏部分在去年未改版前就是争议的一大块，如今将栏目安排为半页，正是为了兼容更多读者的选择和需要，以前一个专栏就是一页两页，不爱看的朋友可能就手就翻过去了，这样一来对于制作的编辑来说是相当的痛心（笑），现在半页的量虽然可能有些不够，但总比过多过量要好，一页两个栏目，总有一个大家可以读一读吧。专栏的内容我们还会继续调整改进，也会增加新内容，例如本期新增加的“电子的猛者CAPCOM”，就为广大读者透析上世纪CAPCOM的发展轨迹和幕后秘密，还有那些让我们感动的英雄制作人，不能错过值得追看。

●黄读者还提到了阅家，这部分咱就不刊登出来了，谢谢黄读者的褒奖，不过这个栏目也还有不少问题，例如错字……页码本期临时增加，希望大家能看得过瘾，今后如果有可能也会偶尔怎么做，当然更重要还是取决于各位的来信和投稿，希望阅家页码增加的朋友就多来信多来画稿多来搞笑照片吧！

●攻略的制作与黄读者的建议类似，我们的题材选择也是优先普及主机，像上期的PS2《新宿之狼》攻略，游戏本身素质一般，不过考虑到PS2玩家能有个游戏玩不容易，还是决定制作。超大作必然是不会错过，《生化危机5》第一时间奉上九页的量，基本上都照顾全面了，陆续后面还有补遗。“研究所”其实一直也都有，只不过我们都算到攻略里面了。

●封底部分的广告，如果有新书出版的话，恐怕就要占用一下这个位置了，希望读者们能够理解，小编毕竟也要糊口。不过我们不会再出现长时间刊登同一广告的情况。在没有新书出版的情况下，我们会把封底部分做得精彩更有看头。

永远支持DR！希望小编们事业有成，工作顺利！

提图：甘肃 马兆玉

本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn



总249期 2009年第7期



感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ________
性别 ________
年龄 ________
职业 ________
电话 ________
QQ ________
外号 ________
邮编 ________
联系地址 ________
E-mail ________

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阅家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、今年已经出版的第一到第六期杂志，你觉得哪期最精彩？原因是？

□第一期 □第二期 □第三期
□第四期 □第五期 □第六期

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、希望本刊增加哪些新内容，请举例三个

1
2
3

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给阅家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“MLB美国棒球大联盟棒球男装外套”（全新）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

7、6月初的E3展你预测一下三家厂商会有什么举措或新产品，猜对有奖！

8、你购买的第一张游戏机平台正版软件是什么？

9、你认为三大主机的外型设计哪个最好？你的理由是？

大话电玩

玩过以后，最让你有成就感的是哪款游戏？

你会推荐哪款游戏给自己的女朋友玩？

如果上帝给你一个选择的机会，你想娶游戏中哪位女性角色为妻？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

□魅力抢眼秀 □火线点评
□阎家点播台 □游戏天下事
□经典怀旧CG □主机硬件评测
□LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《阎家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 紧急追问 假如你在大街上遇到小编，你会？

●我会把风林绑回去，然后把AK47逼他把《龙如3》限定版PS3吐给我（不好意思，玩得太多龙如与GTA3）。（广西苍梧 李强/外号 XXX）

那完了，本胖没买《龙如3》，更没什么限定版……您就是把我崩了也没戏啊。不过据本刊内部资料透露，猴子同学第一时间购入该游戏，做完攻略后就被他处理了……行动极迅速，果然是男人游戏要用男人的方式来处理……

●嘘！去年在逛蓝岛大厦的时候，看见猴子和他女朋友了！他女友很漂亮……！不过我走开了……（北京 杜江/外号 菠萝）

猴子难道背着我们找了女朋友，这一点我向他询问的时候他是死不承认啊。前期本胖在手札中替猴子征婚目前还无人回应……猴子哭了……

●先给他发一个驱暗炎，接着上前一记重爪，然后一个下段重踢，再来一个轻拳，跟着一个鬼烧，他还敢站起来，马上发动真·八稚女……（内蒙古乌海 费思超/外号 死飞超人）

您放心，我们绝对不敢去内蒙古。

●假设一下，在2月某一天，不管是谁，拿着M16A1或AK47顶着脊梁逼着把下期（246期）关于生化5的全面攻略和报道全写出来了！（吉林 路天慧/外号 大慧）

不用逼，上期已经都写出来了，本期还来个小补完，生化饭们应该满足了吧。

●问他们要游戏机，不给就抱住他们腿可劲的哭。（山东夏津 张振远）

我保证如果你抱的是猴子同学的腿，绝对抱不过来。

●（貌似不太可能），我会说"你是？那个老毕……太矮……王刚……没他壮……何炅……没他瘦……好像是……风林……！！"（上海 吴春杰/外号 俊美）

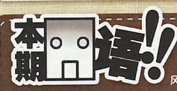
您能不能不把我跟这些大叔相提并论？一来俺没到那年纪，二来俺也没名气，不敢也不能与大师们放到一起。

●向他勒索所有家用机和掌机，然后打110说他抢我东西（我家许多人是律师，不信K不过你）。（广东深圳 刘昕/外号 断背昕、波德曼）

这叫什么？幸亏编辑部最近电话不通畅，看来以前某读者说要洗劫编辑部的计划我们是难逃这命运。另外向你独家透露一下，编辑部的机器都烂得可以了。

●假如我遇到七曜……我会说："那个不是七曜吗？走走走，请到我家坐会儿吧。"一到家后一"你不是很喜欢玩无双吗？那快来帮我把《魔王再临》的真蛇刷出来吧！快点！"（四川内江 邓佳麟/外号 +7）

我向你透露，七曜此刻泪流满面。



如果遇到风林咱会激动地抓住风哥的手，说："不要再把咱的名字登错了的说！"（河北承德 王思语/外号 望望酱）

风林：本胖无语……那啥，猴子昨天你吃的什么啊？七曜包的饺子味道的确不错，北斗买到的烤串味道也很赞！什么？翅膀也想尝尝？……5555555555555……（神经中）

CHECK! 我玩固我High! 读者的要求！开个新栏目！

●现在PSP3000玩家越来越多了，为了买到超值的正版游戏，所以希望弄个栏目专门介绍值得玩家购买的正版游戏！掌机的家用机的都可以。（安徽巢湖 陈志）

这个建议很好，实际上在年初改版的时候本胖就想推一档关于购买正版的栏目，不过具体要怎么进行才有时效性和有趣，还要再考虑一二。其他朋友如果有好的意见可以来信我们讨论，只要时机成熟，一定会制作。

●KOF殿堂，专门介绍和回味KOF游戏和游戏人物的。（新疆克拉玛依市 侯皓曦/外号 明智光秀）

这个一直就有啊，格斗天尊就是SNK和CAPCOM的格斗名家轮流登场。而且在介绍人物秘密背景的同时我们还提供了大量游戏相关资料，很多都是以前没有看过的。

●"雷声隆隆"每期选几张"雷"人的图片于此栏目中，然后再"雷"我们，哈～（浙江嘉兴 邱俊）

在现实中被雷的还不够，买本杂志还要受这个刺激啊？你看本胖每期的COS秀够不够雷吧？或许在"新闻眼"中搞一下是可以哦！另外，本刊图书杂志邮购信息内容都有相当"雷"人的有趣图片秀，快找来看看吧。

●"战绩展台"，各玩家将自己最爱GAME的得意战绩信息（文字、图片）请上，评出"战王"（更有奖品）。（安徽蚌埠 赵驰/外号 肉弹）

这个没问题，但需要大家发来可证明的图片或照片，最好直接录成视频，我们在电击DVD中为大家公布成绩。

●BUG天地。专门收集各个游戏中的有趣的，令人无奈的BUG，再与大家分享，可不定期出现，有视频版就更OK了。（上海 尹雨晨/外号 胡子叔叔）

BUG这东西不同于秘技，如果有特别关键重要的BUG存在，我们在制作攻略中一定会提醒大家。况且如果把游戏的BUG都揭露出来，是不是大家对游戏会有点反胃呢？而且有些BUG也不损伤游戏性，不如玩家自己在游戏中来发现，还能获得会心一笑，岂不更好。

●叫游戏逆转？逆转游戏？拿出时下热门游戏，读者与小编们互动讨论！分正反方，顶或拍板砖。控诉游戏不合理处，或为你的神作辩护吧！（广西钦州 陈恩豪/外号 耗子）

要小编们互喷吗？其实在下面编辑们彼此也经常要互相喷自己喜爱的游戏，比如七曜对于无双系列的爱每天都要被一帮非无双饭打击，不过这些内容上了杂志恐怕也没什么好看，很多都是在开玩笑。争辩半天喜欢的理由未必正确，不喜欢的也不一定就有什么真理可寻，最后多是无聊的结一下尾。

●咱们能不能像《PG》那样在每页页角打印一些交友信息，虽然这不新鲜，但还是很有用的。（江苏常州 俞杰宝/外号 龟田太郎）

由于页码不多，所以可以刊登的读者数量着实有限。如果各位很希望刊登交友信息，电击收藏DVD的字幕部分是可以给大家提供相关内容的。



读者说了 既然是饭就要有饭的理由，你呢？

●我是任饭，因为我非常喜欢“宠物”，但是由于MHP2G，我还买了PSP，所以是索饭，最后我去同学家玩了360的“战争机器2”，我变成了喜欢任饭，实际是索饭的软饭了。（广东新兴 张梓扬）

你是全饭或不饭啊，跟本胖状况很相似，唉，我们这类人就是太博爱……三大主机轮流往外拱大作的时候就会非常痛苦，比如很喜欢《生化危机5》BD但又无法接受PS3版在细节方面的损失，莫非也要两版本都入？Wii虽然超大作频率低，但架不住总有《疯狂世界》、《胧村正》这样的重要原创，作为饭来说也不能失手啊……希望在今年年底本胖可以顺利脱离不饭的群体，安心做一个索饭或任饭，再不行就软饭。全部都是万万不能了。

●我是索饭，在我上三年级时是我第一次接触PS2，从那以后，我就一直支持索尼，所以买了PSP和PS3，虽然也买了XBOX360，是因为PS3上游戏太贵了。（新疆乌鲁木齐 尹同铜）

这样可不好啊，这不应该是买360的借口嘛……毕竟买台360可以买十张PS3游戏嘛……请360支持者原来我这索饭一不小心又现实了一回。

●我原来是任饭，现在是索饭，将来可能是软饭。至于饭的原因，当然是哪家的游戏多且有趣就吃哪家的饭。（贵州大方 陈涛/外号 小兵）

吃百家饭很好，很香，也很贵……

●索饭。我玩的第一台主机是PS2，令我很激动。玩的第二台是PSP3000，令我很回味。可以说是索尼把我领上游戏大道的。（浙江绍兴 李俊嘉）

●谁都不饭，本人是LU。所谓有竞争行业才会繁荣进步，如果被一家独大出垃圾游戏才是玩家的悲哀。（甘肃兰州 周南）

●软饭，因为微软很厚，而且很努力，游戏更是非常精彩，360肯定会越来越好，虽然也很喜欢索尼，但想想PS3的颓势，看看高管的自大，还有等也等不来的战神3和GT5，当索饭太难了。（黑龙江大庆 王宇奇）

确实太难了，对GT5从期待变成了无奈，就算您是世界第一，可也得有个准点儿吧，谁跟你山内耗得起这工夫啊！当索饭就是要有耐心，好在今年PS3还是有不少好游戏会出，作为粉丝也不会太寂寞。先把这两个月的好游戏都通一个遍，休息休息迎接暑假的游戏大作吧。

●我是“吃软饭”D！（我同桌也是）因为本人的小金库没这么多钱，没索饭和任饭，而且是求学阶段，所以为了学习，只好买软饭作我的精神食粮。（广东廉江 曾繁荣/外号 繁饭）

不得不承认，软饭永远是最可爱的一群人，尤其是从上世代XBOX过来的，在经历了三年的三红煎熬之后终于等到了安心游戏的这一天。

●索饭。可他们现在对不起我，龙头老大的位子居然让任给抢了！不过依旧要买PS3，帮帮他们。因为他们机子质量好（除了改后PS2光头！）软任去S！不过SCE一位老总叫嚣着说360不过5年，太装了！（吉林延吉 外号 酷超）

SONY对不起的人太多了，最对不起的就是支持她的粉丝们，虽然这段时间游戏数量不少，不过过两月又进入清淡期了。当然，即便PS3有主机质量过硬的优势，但也应该有风度，不好叫任天堂和微软去死嘛，粉丝也要和谐。

闯关族头像涂鸦秀

新疆/伊同铜



贵州/陈涛



浙江/何嘉宁



广西/梁华毅

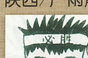
安徽/赵驰



陕西/严雨晨



广西/耗子







江苏/俞杰宝

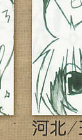


河北/王思语

甘肃/周南









上海/嗲文

河北/王思语

闯家搞笑四格 广西/梁爽



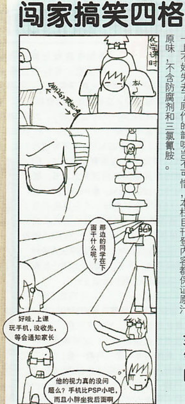








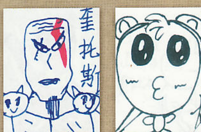
闯家搞笑四格



嗲读者来信还提醒编者可以给画上色，本胖犹豫再三决定放弃，万一上不好失去了原作的韵味岂不可惜，本栏目刊登内容都保证原汁原味，不含防腐剂和三氯氰胺。

上海/嗲

闯关族头像涂鸦秀



四川/田振川　广州/唐佳凌



广西/simon　山西/曹寒冰



青海/刘斌　四川/龙涛



广东/张伟　四川/杨涵喻





四川/郑阳　湖北/胡斐





广东/张锌扬　广东/曾繁荣

CHECK! 风式料理 闯家来信浓缩版

●众小编之中有没有剧情控？这问题似乎很白痴，但老实说，一款优秀的游戏，特别是RPG，一个好的剧情显得尤为重要。起码我是这么认为的。游戏是给我们娱乐的，所以它和电视、广播等东西是一样的。但游戏与电视、广播又是有区别的。区别在于游戏赋予了我们更多的互动性。相比电视、广播更有身临其境的感觉。因此，我觉得游戏剧情给予我的代入感是电视等不可比的。这也是我喜欢玩带剧情的游戏的一个动力。一个好的剧情，可以让我流连好几天，在通关后，仍旧能带给我无限的回想。每一个场景，每一句对白，都可以深切回味的游戏，我认为那才是好游戏。　（广西浦北 梁华毅）

现在连枪车都有剧情，小编当然都是剧情控。而对于RPG类型，剧情就更加重要，不过还是像前期本胖所说，我个人对日式RPG好感严重缺乏，而且是逐渐反感中，剧情就是其中很重要的一块。

●地震后第一次买电软，在生死间走了一趟回来，把什么都看淡了，游戏里的纷争和打打杀杀已经麻木了，希望有一部好的游戏再次唤回我游戏的热情。　（四川都江堰 代振阳）

不知道代读者希望玩到什么样的好游戏，本胖记得上次兴奋到不行的游戏还是《战争机器2》，希望你能尽早找到让自己振奋的作品。

●木木我今年7月份想买XBOX360值吗？买的时候应该注意什么？改版后的电软真的不错。还有现在卖PS2好吗？以后PS2的游戏不会再出大作了吧？　（北京 刘子沛/外号 沛哥）

可以，目前价格比较稳定，建议买ARCADE版再单配个120G大硬盘，买的时候注意版本即可，建议买港版。PS2未来基本上没有大作了，有的话本刊会在"电玩禁地"中介绍推荐。想卖掉自己的PS2，我看可以了。

●说句心里话，你们真不想让PS3被破解吗？现在就像在自己家里，不需要冠冕堂皇，不需要讲大道理，只需要家人理解的声音。如不方便正面回答而又确想表达你们的意愿，请在某期闯家里给我一个我们都明白的暗号，那我也会很满足的。　（上海 沈轶亮）

说实话，本胖是真不想让PS3被破解掉，既然360和Wii已经被D版糟践得不善，SONY现在活着也不容易，就让PS3干净些吧。本胖确实不希望今后PS3盗版横行再出现封号等事件看到大量玩家叫苦连天。

●真希望PSP2快点出来，倒时就可以用PSP2模拟PS2了，这是多么让人兴奋的事情啊！　（重庆江北 杨龙陶）

PSP2已经在开发中，本胖认为2011年就差不多了。瞧好吧！

●哎呀，星星月亮的，一年一度的中考终于轮到我了，我正在紧张准备，为考上我们这最好的高中——潍坊一中而奋斗、拼命，打死也要考上，说到潍坊，小沛是山东潍坊的吧，我和他是老乡哩，他什么时候结婚，叫我一声。对了，让小沛说几句吧，让他祝我考上一中，毕竟，老乡祝老乡，肯定事就成。风林与各小编都祝福我吧，考上一中实验班不拿钱。假若托大家福（读者们也祝我下），我考上了，我送编辑部10台PS3，再赞助10万元作夏天小编们的消暑费，假如我有的话。就让我上一次吧，如果在考前能在电软上看到我的信的话，我会十分安慰的，并且会更有动力的，风林你不让我上的话，我立即到校门口买20本电软，分别寄20封2万字的信，让风林读到口吐白沫，最终被我的真诚打动，啊！上啦！一有点哆嗦了，求你了风林，让我上吧！　（山东潍坊 谭天宁）

小沛去年就把婚结完了……祝谭读者考试成功吧！本胖期待你的10台PS3和消暑费。同时期待你40万字的来信，快来哟！

CHECK! 我玩固我High! 最后的问题大扎堆

●如今游戏业有种阴阳倒转的感觉。曾经的任天堂又起来了。不能跻身的微软也踹下索尼了；35系列不行了（其实每款三国无双和大蛇系列我都有爱，除了战国）畜力已久的CAPCOM猛起来了；NBGI也不再粗犷了；跨平台时代来了……求识中：1、双65机子现在有红的否？2、BASARA3可不可能出？3、龙珠爆发系列口碑如何？会否有续作？4、PS2的COD5与其他版有何区别？。5、我家宽带ADSL为200Kb/s，拿PS3连网对战、下载、HOME会不会卡？（主要指网战）6、能否冒昧问一下小编们的主机情况？7、如果不会日语，懂英语上你们那儿能否工作（还会点视频制作）。经非正式统计，本人来信三次，手写，若算上本次上家概率=2/3，不及85%。望以后能上升。　（吉林 CWC）

你知道我要回答这些问题的时候，龙哥可是在瞪着我啊，抢人家生意……1、目前还没有红的情况发生，似乎确实杜绝了三红，具体还要到暑假再看一看；2、三代必然要出，个人预计应该是Wii和PSP；3、素质不错，续作必然，龙珠游戏新作的推出你就不要担心了，不会少的；4、跟主流版本（指360、PS3）内容完全不同，画面一般，尚可一玩；5、下载问题不大，HOME会不太流程，要下载更新的内容较多，网战不会太理想，最好跟国内相同线路（电信或联通）的玩家玩，会比较稳定，其他就免了；6、小编们最起码是该有的主机都有了，收集全部主机的没有；7、英文好我们也欢迎啊，会视频更欢迎，多才多艺的人才本刊优先考虑。

闯家搞笑四格　河北/王思语



↑答应我的彩稿要尽快哟，这次看在你把我画得这么苗条……

一本魔导书带来的最终幻想

童话般的史诗在GBA平台上的完美演出

记忆中已经很久没见过这样美丽的一场大雪了，看着窗外随风飘舞的雪花，我不禁感慨万分。这场雪很难用语言来形容它本身带给我的好心情，不知为什么让我想起了《最终幻想战略版》的故事，那个发生在一个雪夜的浪漫故事。

如果有人要问GBA上最好的游戏是哪款，我想绝大多数玩家都会毫不犹豫的力荐首屈一指的《黄金太阳》，但我独爱那款曾把我带入伊瓦利斯世界的《最终幻想战略版》（以下简称《FFTA》）。看到我在这里写下的几段执拗的文字，有两个朋友肯定会会心一笑，他们是噬魂人和吕布。最初看到《FFTA》是在噬魂人家的电脑中的GBA模拟器上，当初对这个游戏并没有留下很深的印象，只是觉得那种童话般的奇幻画风让人很亲切。噬魂人总能在不经意间发现许多我们未曾玩过得好游戏，但却从不强求朋友去玩自己喜欢的游戏。这一次也不例外，他只是轻描淡写地告诉我《FFTA》是款不错的游戏。然而那时的我早已被即将到来的如同诸神的黄昏般的高考所困扰，根本没心情去那个叫做伊瓦利斯的世界冒险。



令我想不到的是，在高考前一个月，我去吕布家散心时，发现这小子也在电脑GBA模拟器上玩《FFTA》玩得不亦乐乎。吕布兴致勃勃地给我展示他培养出来的一个二刀流剑客，并且告诉我这款《FFTA》的系统非常完美，拥有超高的游戏性，丰富的职业系统和各式各样的魔法、技能是其最大的特色……

时间如白驹过隙，很难想象一年前的夏天我还被高考前堆积如山的练习题操磨得焦头烂额，而一年后大一的夏季我带着GBASP悠然自得的出没于西安小寨的游戏店里。琳琅满目的GBA卡带令我眼花缭乱，但我还是一眼就从中发现了那张《FFTA》中文版卡带。我想起了高考前噬魂人和吕布无视即将到来的决定命运的黑色六月，忘情的玩着这款外传性质的《FFTA》。究竟这款被称为战略版的《最终幻想》里有什么神奇之处，或许玩到游戏后才能明白为什么噬魂人和吕布会对它情有独钟。

我迫不及待的将那张《FFTA》购入。夜晚宿舍熄灯后，我将卡插入GBASP，伴随着悠扬的音乐和纷飞的雪花，渐渐地来到了那个叫做伊瓦利斯的世界。

真正玩到游戏后，我对这款战棋类《最终幻想》相见恨晚。正如噬魂人说得那样，这是款不错的游戏；也正像吕布提到过的一样，《FFTA》的游戏性超强，吸引人的职业系统和战斗完美的结合在一起。可是他们谁都没有告诉我，《FFTA》最精彩的地方在于深入人心的剧情。正因为《FFTA》为我们讲述了一个美好的故事，所以令我至今难忘。

进入游戏后，很快我就把自己的全部思想感情和主人公马修融为一体，仿佛这是我自己的故事。

《FFTA》是一款外传性质的《最终幻想》，没有近年来RPG中流行的风花雪月的爱情故事，也没有将要毁灭世界的魔王，更不需要拯救世界的光之战士。他所讲述的只是一群少年在面对游戏世界与现实世界的抉择时，产生的困惑与人生的思考。故事中每一个人物都是人生不得志的小人物，和在这个繁华喧嚣的都市中朝九晚五忙碌着的我们没什么区别。

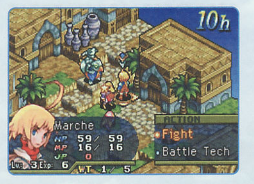
主人公马修是个内向的孩子，作为一个转校生由于不擅长表达感情而孤独的游离于人群边缘。可是谁又能想到这个不善言谈的男孩内心的感情犹如火山的熔岩般炽热。他需要一个展现自己的舞台，在偶然的机会下通过魔导书来到了伊瓦利斯。在这里他不再是个被世界遗忘的男孩，而是大名鼎鼎的最强社团的首领，皇家重金悬赏的头号通缉犯，他用自己的力量改变着整个伊瓦利斯。

不同于马修的丽兹绝对是个巾帼不让须眉的坚强女孩，坚决果断的性格和嫉恶如仇的态度在游戏初期就吸引了玩家的目光。当然，吸引玩家目光的还有她那头不可思议的银发。对于一个如花似玉的女孩来说，苍白的银发无疑是给自己的青春判了死刑。我不知道丽兹从小到大是承受着怎样一种压力，但这令她恼火的银发被伊瓦利斯神奇的力量改变了。丽兹想要的只是一份简单的美丽。

最令人难以置信的是缪特，这个在现实生活中备受欺负的懦弱孩子，却拥有极其强大的精神力量，那强大的精神力量通过古老的魔导书改变了整个世界。在伊瓦利斯的世界里，缪特早已亡故的母亲依然陪伴在他身边，并且以女王的身份守护着他。那个令缪特失望透顶的酒鬼父亲席德也摇身一变，以裁判长的姿态活跃在伊瓦利斯。

所有的一切看起来都是那么完美，少年们是留在这个精彩纷呈的游戏世界扮演英雄呢，还是回到残酷的现实世界面对无数不可改变的头痛问题呢？马修和他的朋友们经历了无数战斗后，最终战胜了自我，领悟到了生命的真谛，勇敢地面对现实，回到了属于自己的真实世界。

玩完《FFTA》后所带来的感动和彻悟很难用语言表达。比起充满神奇魔力的游戏世界来，现实世界的确很残酷，很无情，有太多我们不愿面对无法改变的事情。但是没有人可以逃避现实，即使我们暂时找到了世外桃源——游戏世界，也会发现这里不过是现实世界的影射，也并不是一个完美的世界。纵然马修是一个呼风唤雨的社团领袖，但是也无法摆脱伊瓦利斯各种法律的束缚。丽兹如愿以偿的摆脱了那头恼人的银发，结果发现生活在伊瓦利斯的维埃拉族以自己的银发为美，而感到自豪。尽管缪特在伊瓦利斯变成了要星星不敢给月亮的小王子，可他依然被国民轻视嘲





笑，他的权力来自于不断增多的令人痛恨的无聊法律。当他强大的皇家卫队一次又一次被马修统帅的社团打败后，他的梦也该醒了。

《FFTA》的经典之处在于通过这些人生不得志的小人物的曲折冒险揭示出这样一种人生真谛，纵然现实世界是无奈残缺的，有许多无法改变的事情。只要你能鼓起勇气去面对它，那么那份残缺也会因你那颗坚强的心而有种别样的美丽，那些无法改变的事情也会因你乐观的人生态度变得风清云淡。如果你选择懦弱的逃避，到头来你会发现一向美好的游戏世界也会因你的欲望变得分崩离析。

时间的激流把我们从少年时代冲到青年时代，回想起从前的时光和年少时的理想，感觉自己现在过着一种极其虚无缥缈的生活，然而这种看似虚无缥缈的生活却是真实地不能再真实了。科学家、解放军、画家……小时候无数个关于理想的作文课上我这样信誓旦旦的向整个世界呐喊：NBA球星、小说作家、历史学者、商界精英……少年时无数个夜不能寐的晚上，躺在床上辗转反复的我也曾幻想过。可是现在，那些曾像雪花一样在我身边飘舞的无数理想并没有飘落在我的肩头。大学毕业后我回到家乡一所普通小学当上了孩子王。我也时常会想，如果我也能像马修一样得到那本魔导书，在伊瓦利斯的大地上会不会改变我这些年多舛的命运，不济的人生？我会如愿以偿的变成各种理想中的自己吗？可是没有如果，那本神奇的魔导书只存在于少年们美好天真的最终幻想里。如果可以坦然面对人生的话，我想像鬼冢英吉那样去做一个麻辣教师也不错。

曾经像我一样对《FFTA》情有独钟的噬魂人和吕布，一个在象牙塔里被一段恋情整得心神不宁，一个在异地天津卫的职场里陷入短暂的就业与失业的螺旋中，不能像我一样悠闲的笑看窗外的雪景。可我想他们也不会幻想通过一本魔导书来逃避现实生活的无奈与艰难的。

看着窗外的天色在雪花中渐暗，又一个雪夜慢慢渗入我的生活。那首《白花》在耳畔若隐若现的响起，“也许我们会重逢吧，雪不停地下着，我已不再迷茫，天边无际的延伸，白色的花朵绽放在夜空。”

□文/飞死超人

Dragon HotLine

龙哥热线

Q **小弟最近在游戏方面有些疑问，望给予解答：《牧场物语・矿石镇的伙伴》中放牧时可以用石头/木头代替栏栅么？和女神结婚有什么好处？她会到家里来么？别人的婚礼如果他不邀请参加的话是否就无法参加他的婚礼了？** **（广东东莞 曾越）**

A 可以，实际上，围栅栏的目的主要有两个：防止放到牧场上的动物遭受野狗袭击；防止放到牧场上的动物四处乱走，方便把它们收回小屋时。不过因为木头过些日子就会腐烂从而无法维持栅栏的效果，所以最好优先考虑石头，石头不够用的时候再用木头加以补充。和女神结婚的条件如下：得到全部女神之玉、全部作物出货、钓到全部的鱼、女神好感度达60000以上、拥有大床、游戏时间5年以上、到教堂忏悔选择想和女神结婚选项并得到原谅，这样就能和女神结婚。不过结婚后她还是会留在泉里，在家里是见不到她的……对，无法参加。

Q **1、FF12中可以提高运气的"钻石腕轮"如何获得？2、FF12的讨伐任务A09，我到达任务区域后却找不到那个什么莫布。** **（江苏镇江 陈磊）**

A 1、**ダイヤの**腕轮取得方法主要是在"东**ダルマスカ**砂漠/**ネブラ**河沿**いの**集落南侧"的某个商人处购买得到；或者是在"**フォ－ン**海岸/**ハンタ－ズ・キャンプ**"的"**何でもいいバンガ**"处用材料和他进行交换得到。2、你问的是"黑**いウワサ**"这个紧急讨伐任务吧？要接受这个任务剧情方面需要推进到**ドラクロア**研究所，工会等级需要达到**バウンティ－ハンタ－ズ**（5级），此外还需要完成2个以上的紧急讨伐任务，必须完成"紧急讨伐No.5 **バラミナをかけ　iける**一阵**の**光"这个任务。任务完成区域是在大砂海**ナム・エンサ**/风化**する**岸边，具体走法是在第一个地图往左下走，在第二个地图往左上走，到第三个地图可以遇到敌人。需要注意这个虚假任务其实是诱捕巴尔佛雷亚的圈套，所谓的敌人"**ベリト**"并不存在。到达目的地后，会有另外一场恶战。完成本任务的奖励是5100G和超级回复道具**ラストエリクサ－**。

Q **前两期看杂志汉化专栏上介绍说GC上的满分游戏"赛尔达传说・风之韵"出汉化版了，于是特意下了一个玩，现在有个问题想要请教龙哥：就是在被那个大鸟从基地扔出去并遇到红狮子王之后的那个小岛，在这个岛上的一个秘道里我拿到一台照相机，之后和岛上一个家里有许多照片的老头对话，他说想跟他学习就得完成他的三个任务，照三张不同的照片，可我第一个就不知道怎么完成。好像是要拍人寄信的照片，可我去岛上的信箱前，没看到有人在寄信啊？？** **（江苏苏州 暗）**

A 要排那张照片是需要等待的，岛上有一个穿红外套的胡子大叔，他会绕着小岛慢慢走，必须等他走到信箱前才会寄信。所以我们要提前等在旁边，而且最好离远一点，否则其可能不会寄信，站在木码头上角度和距离就都很不错。然后等他拿信往信箱里放的时候迅速拍下来，还有必须要是全身照，拍完之后选择存储，之后去找那个老头将照片给他就行了。说到这个大叔，其实是比樱木花道同学还要强上无数倍的牛人，樱木也才不过被人拒绝了50次而已，而这位从青年开始不断寄情书不断被别人拒绝到中年的大叔，估计可能已经变态到追求的不是写情书，而是不断被人家拒绝的"乐趣"了（无语）。另外龙哥再顺带说一下下面两张照片的取得方法吧：第2张是去旅馆用瓶子砸桌子旁边的人后拍下他发抖的场面，第3张则是等另一个卷头发的小伙子走到楼梯旁一直站着不动的黄衣服女生旁，两人会偷偷的对视一眼，拍下这个场面就行。

Q **虽然现在早已是NDS和PSP的时代了，我最近还是买了一盘正版的GBA卡带做收藏用，想请问一下它的记忆电池使用寿命是多长？用完了怎么更换？是焊接下来还是可以直接更换的？还有GBA的正版卡带和D版卡带怎么区别？** **（河南洛阳 郑云）**

A 正版GBA卡带主要有三种记忆方式：一种是一种是电池，其它两种是芯片记忆（EEPRROM和FLASH），电池就位于那个记忆区的上方，但做工比D卡要好得多，正常情况下，那块电池是无法取下来的。不同GBA游戏使用的记忆方式有所区别，有的卡带采用的是电池记忆，有的卡带采用的则是芯片记忆。据说使用电池的正版GBA卡带在使用过程中是自动充电的（由GBA的电源供应），所以基本不用担心没电，更无需更换了，正常情况下用上10年都是没问题的。GBA卡带，正版和D版的区别，简单来讲主要有以下几点：1，正版的外壳是磨砂的，D版的则相对粗糙许多；正版的外壳插入GBA时不松不紧，盗版的则可能会偏紧；2，正版卡带的螺丝是三角螺丝，盗版的则普遍用十字螺丝，尤其是经常都还会贴上一张保修用的帖纸；3，正版的外包装用的是再生纸，盗版的用的是硬纸，还有现在许多D版卡带为了节省成本，取消了卡盒内的塑料袋。4、拆开卡带观看的话，就会发现正版和D版的芯片差别是最明显的了，正版的芯片非常漂亮，而且结构合理，D版的则是廉价的"一团黑"；5、正版卡带在集成电路上靠近插槽的地方，可以看见记录的方式以及"任天堂、XX年"的字样，D版则完全没有。最后，也是最简单的，一款正版GBA卡带，在我国一般都要卖300大洋左右，新出的游戏更加贵，太便宜的卡带则往往可能会有猫腻。说实话，现在在国内的大部分游戏店中正版和D版卡带都还是"泾渭分明"的分开来卖的，毕竟真要仔细分辨起来，其区别还是相当明显的，但还是有极少数的JS会欺骗那些没什么经验又非常单纯的玩家，把D版卡带按正版卡带的价格来卖，多留意一点这些知识对我们而言终归不是坏事。

↑正版GBA卡带的记忆电池使用时间还是比较长的。

Q **1、《口袋妖怪・叶绿》中，你提过用升级糖果练出来的怪兽没努力值会比自己练的烂，那如果一直给它戴学习装置（不放出来打），靠分别人经验升级，是不是也没有努力值？也变垃圾？我用学习装置练了一只快龙和邪恶暴龙（等级进化，出场就刮沙那只），总觉得我的两只很烂，跟渡和小茂的没法比，是不是没努力值？2、在第三个岛上，一个挖金矿的小洞后有一小片草地，里面只遇得到土龙，土龙我练到56级进化，它怎么才进化，进化成什么？还有蜻蜓龙是用什么进化？——蓝宝石四大天王用的那只。** **（福建福州 李林飞）**

A 1、努力值在精灵们的属性中属于后天的数值，是通过后天的战斗和吃药来获得。无论与哪种精灵战斗，战胜之后都会获得一定的努力值，打败不同的精灵后得到的努力值也不同。平常是看不到具体的努力值的，它只在升级的时候才会体现出来，例如一般多得到4点努力值在升级时就会多增长1点能力值，所以如果先让精灵在升级时提升的能力值越多就应该让它多多战斗，另外吃药也可以增加努力值，不过作用相对有限。你的情况不用担心，学习装置不但平分经验值，也可以平分努力值，是个好东东。2、你说的土龙应该是NO.206的那个**ノコッチ**吧？这只精灵是无法进化的。至于NO.330的蜻蜓龙，其是NO.228的巨钳沙虫在35级时先进化成NO.229的沙蜻蜓，再由沙蜻蜓在45级时进化出来的。

Q **我在玩《鬼武者3》的时候，打到巴黎圣母院地下的时候，已经把所有敌人都消灭了，但是接下来就过不去了，请问如何才能继续？再一个就是关于鬼武者2的问题，在过到海边和奥刚达决战的时候，有攻略说这是剧情需要，打到一定时候女主角阿邑会出现，但是我一直都没有等到她出现，是不是还有另一个出口。** **（吉林长春 郭志雷）**

A 看来是因为你还没有拿到吸暗符的缘故，吸暗符是从第一个口进去后会看到一个闪着光的骨架，用刀将其打破后就可以得到吸暗符，这一处的提

示并不明显，可能是被你错过了，然后在右边路上的宝箱里得到吸暗之书。接下来原路返回大厅，以面向大厅正面的烛台为准，依次按照左上、右上、左下、右下的顺序用吸暗符吸收掉各女神像身上的黑雾就能从石兽嘴里面拿到空牙刀去开门了。鬼武者2的问题，阿邑确实会随剧情登场，不过前提是你要进行攻击而不是站着傻等。

Q **有个关于《死魂曲2》的问题想要请教，我比较喜欢玩这种类型的恐怖游戏，1代我玩的是中文版，觉得挺不错的，所以这次2代一出我就马上入手了。我发现按L2键后好像就是通过别人的视点来看游戏了，好像就是附近的一些人（敌人？），我觉得这个改变挺有意思的，只是对这个功能还不是很了解——直觉认为这个功能应该在本作中应该挺重要的，能不能请龙哥给稍微介绍一下？（湖北恩师 李威）**

A 你说的就是所谓的“幻视模式”了吧。在该模式下玩家可以看到敌人眼中所看到的事物，通过该模式不但能够大致判明敌人所处的位置，还能对附近的地形和环境有一个预先的了解。这样一来只要前进的路上有敌人走动的话就可以避免与其发生正面冲突，当然游戏中不少迷题的解开也经常会用到这一功能，比如有些迷题是要在幻视模式看到敌人视线中的东东才能搞定的。另外灵活运用这一模式的话还能够确认周围敌人的具体位置，方法就是快速依次按L2和L1键，这样敌人身上就会出现短暂的红色十字闪光。

Q **《放浪冒险谭》这个PS游戏虽然老了一点，但还是非常好玩的，想请教龙哥认为怎样能得么对应各属性怪物的终究武器？（山东东营 崔志刚）**

A 武器的属性分为元素属性和怪物属性，其中怪物属性又具体分为6种：HUMAN（人类）、BEAST（兽）、UNDEAD（不死）、PHANTOM（幽灵）、DRAGON（龙）和EVIL（恶魔）。武器的某一属性越强，其对该属性怪物的攻击力越强；武器攻击某一属性的怪物，可随机增强该武器的该种属性，但会同时减弱该武器的其他属性。所以只练一把武器是无法实现全属性最强的。其实也不必练6把武器，因为怪物属性基本上是有两种可以同时修炼的，因此龙哥建议你专门修理三把即可：一把练“HUMAN”和“PHANTOM”，一把练“BEAST”和“DRAGON”，一把练“UNDEAD”和“EVIL”。修炼方法就是遇到相应属性的怪物使用相应的武器，值得一提的是，游戏中会出现象征六种属性的人偶怪物，砍它们对武器的相应属性增长很实用，此法可集中快速的修炼武器，人偶很“皮实”，是最好的磨刀石。另外，武器除了各属性值外，原始攻击力也很重要，建议先通过“武器合成”打造出各类别的最强武器再进行对应属性修炼，这样修炼出来的就可以算是终极武器了。

Q **GBA上的《蜡笔小新大冒险》中，我怎么得不到倒数第一和第二件衣服啊？就是能变成青蛙之后的那二件，望能详细说明一下。（天津 陈映东）**

A 你没得到的那两套服装应该是“小鸡服”和“蜜蜂服”。小鸡服的入手方法是在第2关进入遗迹后取得道具“手袋”，然后把手袋交给松坂老师可得到花束，之后送给娜娜子，可得到入场JUAN，之后交给吉永老师就可得到小鸡服。该服装的作用是跳得比较高，按住A可以使下降速度降慢，按B可以用嘴啄人，按下再按B可以生蛋……蜜蜂服的入手方法是在第5关用青蛙服取得道具“玩偶”，然后把玩偶交给某人（抱歉忘记名字了）可得到玩偶贴纸，将贴纸交给第2关的风间可得石头，把石头交给11关的阿呆即可得到蜜蜂服。该服装的作用是可“飞行”且跳跃不可，按B为尾巴针刺攻击，虽然可以飞行不过说实话时间太短。

Q **最近小弟遇一件十分棘手的事情。前日里我从BOSS那儿购得“特鲁内克大冒险”一盘，是完整汉化版的，翻译度接近100%，连文字输入也是一堆汉字（只不过乱七八糟的）。因此，问题也来了，根据正常流程，通关后能获得一组片假名日文，可以用开启大树下的石板门以进入剩下的四个隐藏迷宫，可这部中文版的输入文字不是日文，且提示包不符合（竟然是“快开开”，输入框中根本无“快”字），所以我玩到这儿只能卡在这里了，希望龙哥能帮助一下我。（浙江湖州 周森）**

A 出现这种问题，原因就在于你玩的那盘“完整汉化版”的特鲁内克大冒险是我国D版商自行翻译的。虽然从某种角度上来看，这些D商们方便了不认识日文的玩家；但由于其是出于纯商业目的的汉化，加之对游戏本身的内容根本不了解，所以就很有可能发生您碰到的这种情况。而这种硬伤是完全无法解决的，遇到这种情况就只好放弃，要怪就只能怪D商们的不负责任了。

Q **我最近在温习NDS版的《大航海时代4》。老实说，“大航海”系列，之前我只玩过1代和2代，我觉得MD上的2代最为经典，这次的《大航海时代4》虽然是复刻版游戏，可对我来说差不多还是一款全新的游戏，感觉上变化挺大的，难度也比2代低了不少，好在玩了这些天我也已经习惯了。这次写信过来是有问题想问，那就是我如今已经把所有势力都灭掉了，甚至当他们变成海盗后的舰队也被我一扫光，各个同业公会里面的所有任务（包括抓人、清剿海盗等等）都搞定了，可我在印度洋那一块老是会遇到一个女海盗，我在印度洋都打败了她无数次了，可好像总是不能彻底消灭她，实在是太奇怪了！我都已经拿齐了7个霸者之证，即使用通关后的记录接着玩也还是不能将其彻底击败，这个问题实在太让我郁闷了，请龙哥千万给小弟指点迷津！（河南洛阳 白天）**

A 你说的那个无法彻底击败的女海盗应该就是隐藏角色阿芝莎（**アズィ–ザ**）了，她可不是那种在各地同业工会接受任务后的通缉犯级海盗，而是可以收为同伴的哦，这也就是你为什么总是不能彻底击败她的原因了。不过与其他同伴不同，阿芝莎的收入方法比较复杂一些：首先你得在东南亚海域内势力最大，这样阿芝莎的舰队就会在印度洋海域内出现；之后在印度洋海域的大港口里反复请酒吧女郎喝酒并打听得到浴血月牙刀（血涂**られたシャムシ–ル**）的确切位置，也即北纬16度东经41度的那个小岛上探索得到浴血月牙刀；不要将其装备给任何人，并在海域内遇到并击败阿芝莎一次；接下来去巴士拉（**バスラ**）的酒馆就会发生剧情，之后请确保身上至少有100万，并且日本的行久（**ユキヒサ**）、印度的阿尔（**アル**）以及英国的克里斯蒂娜（**クリスティナ**）三人都在舰队中，出港后再次遇到阿芝莎的舰队并将其击败后就会自动发生剧情，花100万大洋就可以救出阿芝莎并成为你的同伴。阿芝莎的剑斗术和HP都很高，建议让她做冲锋队长，在白兵战和单挑时都是不错的选择，只不过像你现在这种情况，估计收了阿枝莎后就已经无仗可打了……



←阿芝莎这个女海盗在4代中还是满有个性的一个角色。

Q **1、关于《赛尔达传说 不可思议的小人帽》有个问题想要请教，去路被一悬崖阻断，于是拿出“冒险指南”——“电软2004VOL24”可攻略对此只字未提，位置是在第四章“高山”尾声部分，“推石板”的下一个房间，我想到了各种可能（能想到的），甚至最后认为这是在考验勇气，于是我便跳了下去，结果……“啊——”（内蒙古赤峰 疯猫）**

A 从推石板的房间出门后先进右边那个山洞，先把里面蘑菇对面的罐子用魔法壶吸过来，然后再弹过去。接下来这个房间里面有机关，只要把炸弹扔到对面的开关旁边爆炸触动开关即可。出去后进左边的山洞，把右上那块石头推到左边的小坑里将之填平，推开石像就可过去。

Q **《勇斗恶龙・怪兽篇》这款游戏实在经典，我听说还有另外两作，但我不知道这三款“怪兽篇”分别是什么时候发售的，叫什么名字？其余两作有中文版吗？她是我此生玩的第一个RPG游戏。对我来说她绝不比王者RPG《DQ》与《FF》差！（浙江绍偿 苦瓜）**

A DQM系列在掌机上一共出过四作，第一作就叫做“勇斗恶龙・怪兽篇”，讲述的是DQ6中的特瑞小时候的故事，整部作品也基本上都是通过圆木国上的传送阵去不同的世界旅行，龙哥个人认为是三作中最杰出的一部。第二作则是分成两个版本推出（类似口袋妖怪的火红/叶绿），副标题分别是“路卡的旅立”与“伊鲁的冒险”，主角分别是路卡与伊鲁两兄妹中的一个，这次舞台变大了许多，不过两个版本的总销量仍然没能超过第一作。之后就是03年发售的“旅团之心”了，本作中除了怪兽，还可以收到不同职业的人类为同伴，不过这个系统在实际游戏中给人的感觉比较鸡肋，因为人类很明显不如怪兽强大……食料系统的引入也没什么意义。第四作则是NDS上的《勇者斗恶龙JOKER》，素质很高。除了掌机，PS2上也同样发售过一款DQM。

grand theft auto CHINATOWN WARS

《横行霸道》系列以其高自由度的游戏方式和彰显个性的游戏效果而被玩家们熟悉。在推出了两部PSP版之后，这次又转战NDS平台，在机能有限的不利条件下创造了另一个奇迹。本作的画面模仿3代以前GTA的俯视版本，实际上却是真正的3D场景。虽然画面比不上其他版本，但是在游戏的内容方面这一代可以说是诚意之作。如果你已经习惯了以前的GTA，那就请以包容的视角和挖掘内涵的态度好好玩一玩这部游戏吧，绝对不会让你失望的。□文/猴子

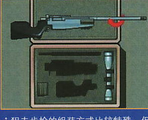
SYSTEM 游戏系统与基本操作介绍

在开始游戏的时候，系统会提示玩家是否选择自动存档。选择YES的话每完成一个任务都会自动存储一次。玩家在一开始的时候有一个住所（Safehouse），在下屏幕显示。点击沙发（或者椅子）就可以存档。另外在游戏中点击下屏，选择“SYSTEM”，也可以随时存储（SAVE）和读取（LOAD）。关机之后再进入游戏时，玩家会从最近一次存储的住所出现。



BATTLE 使用各种武器装备进行战斗

游戏的战斗很简单，只用A键就可以进行攻击。主角在没有武器的时候按住A键就可以乱拳打死敌人。取得武器之后，点击下屏的武器选项，可以更换装备。常规武器大致分3种，近距离兵器（警棍、刀剑和电锯）可以无限使用，射击武器（枪械类）可以干掉一定距离的敌人，有弹药限制。另外一种就是比较特殊的武器，如火焰喷射器、火箭筒、狙击步枪等。另外还有投掷武器，包括燃烧瓶和手榴弹两种。在执行一些任务的时候，还可以使用定时炸弹。



↑狙击步枪的组装方式比较特殊，但是装起来也挺有意思的。

CONTROLS 使用触摸屏进行细节操作

本作灵活利用了DS的触摸功能，在许多任务中都有比较独特的操作方式，其实很简单，只要按照下屏幕的提示来就可以了。通过下屏幕的操作，玩家可以在游戏中盗车、开锁、使用各种器械。安装引爆设施等等。基本上要顺利完成任务，使用触笔是不可缺少的一部分。如果你觉得自己的DS触摸屏比较宝贵舍不得划，那很遗憾你只能远离这个游戏了。



EQUIPMENT 方便快捷的随身设备

主角装备的PDA可以说是游戏中最关键的道具，因为所有的行动都是靠它来完成的。除了用GPS浏览地图、寻找联络人之外，还有接收短信的功能。在收到短信之后，只要点击最后的绿色文字，地图上就可以直接连线到那里，无论是完成任务还是进行交易，GPS都是至关重要的。另外游戏存档、系统设定和Wi-Fi对战都需要通过GPS进行选择。在下屏幕的右下角有3个快捷方式，分别是任务简介、短信收件箱和数据统计。



↑PDA在游戏中很多，要好好熟悉。

MISSIONS 影响剧情发展的任务

游戏中的主线任务都是接受委托之后完成的。首先联系人会发来短信（红色标记），阅读之后点击最下面的绿色链接可以在GPS上标出这些联系人的地址，然后到那里就可以自动开始任务。任务的种类很多，包括战斗、盗窃、跟踪、掩护等等，一些任务中还会有具体的要求，这个从简介（BRIEF）中就可以查看。如果在任务中不能达成某种条件，则任务失败，在执行任务的时候被警察拘捕或者自己体力耗尽死掉也会失败。这是按SELECT键可以重新执行任务。



↑在执行任务的时候要注意下屏幕的地图提示，确认之后再驾车行驶。

ACTIVITIES 各种主线任务外的行动

除了主线任务之外，游戏里还有大量的支线任务存在。另外在驾驶不同车辆的时候，根据车辆种类的不同，也可以接受不同的任务。像开警车的时候可以帮助警察抓人，开救护车的时候可以将伤者送到医院抢救，开消防车的时候可以帮忙灭火，开出租车的时候可以拉客人（类似疯狂出租车）等等。在驾驶这些特殊车辆的时候，按SELECT键就可以开始分支任务。如果你觉得只玩主线剧情没意思的话，那么在这些小游戏中多花点时间也是很有意思的。



↑屏幕上出现黄色圈子的地方就是进行下一步活动的提示标记。

TRADES 唐人街角落的地下贸易

只靠主线任务那点少得可怜的资金是无法在GTA的世界里享受的，既然是龙蛇混杂的底层社会，那么这里的地下交易也是不可缺少的。游戏中主要的交易品就是毒品和各种麻醉药，一共有6种：海洛因（Heroin）、可卡因（Coke）、摇头丸（Ecstasy）、迷幻剂（Acid）、大麻（Weed）和镇静剂（Downers）。不同地方的卖家给的买价和卖价不一样，看准行情的话可以在这种贸易中获得不少利润。另外，去商店买刮刮卡抽奖也会有不小的收获。



↑与各地的毒贩进行交易之前要尽量掌握各位卖家的价格。

VEHICLES 车辆的使用与取得方法

在游戏中如何搞到自己喜欢的车？大家心里都清楚该怎么做。当街抢车固然很爽，但是被警察撞见的话就会很麻烦，万一碰上车主是个狠角色的话那可就危险了。偷那些没人看管的车自然安全很多，但是更考验技术含量。游戏中的车锁有三种，最简单的用螺丝刀就可以打开，稍微复杂点的像电影里一样，先打开盖子再把线连在一起就可以发动；最复杂的是电子锁，把解锁器连在上面之后得到密码，输入就可以了。



↑螺丝刀开锁是最简单的，除此之外还有经典的接电线和密码锁。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：横行霸道 血战唐人街		2009年3月17日	
	动作冒险	Rockstar Games	34.99美元	美版
	卡带	1人	1024Mb	17岁以上

PEOPLE 人物

自由城是一座自由而混乱的都市。这里生活着各种职业、各种种族、各种背景的人，但是这些人有一个统一的特点：不怕死（不然谁会在这种天天杀人放火的地方住着）。除了统称为三合会（Triad）的组织之外，主角还需要在其他种族的帮派之间的夹缝中生存。（注：游戏里中国人的名字大都很怪，本攻略的中文人名均为音译，仅供参考）



李黄 Huang Lee

《血战唐人街》的主人公，是香港三合会某掌门人的儿子，从小生活奢侈，行为放纵，无所事事。自从他的父亲不久前被人神秘地谋杀之后，他在香港失去依靠，于是带着父亲流传下来的宝物"御剑"（Yu Jian）来美国投靠叔父李武。就从他走下飞机的那一刻开始，他的命运发生了改变。



李武 Wu "Kenny" Lee

绰号"Kenny"，是自由城唐人街黑社会的一个中级头目。他让侄子李黄把家传的宝剑从香港带到美国，是为了取悦本地黑社会的龙头人物赵明新，巩固自己在唐人街的地位。虽然李武是个黑帮大佬，但是在生活中却是个热衷于收藏各种色情录像带的变态的家伙，和自己妻子的关系也经常弄的很僵。



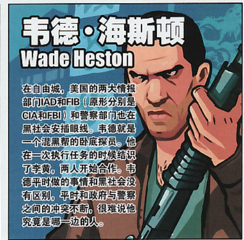
山玲 Ling Shan

李武的手下，在唐人街是数一数二的武器专家，她的美貌与武功在这里都是很出名的（尽管以东方的审美观来看算不上美女）。在李黄刚到自由城的时候，她带着这位不谙世事的落难公子在自由城学会生存之道，并且似乎对李黄有点意思，但是不幸的命运使她最终成了毫无存在感的女主角。



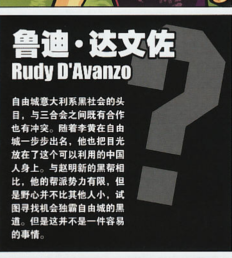
周鸣 Zhou Ming

和李武一样，是赵明新手下直属的黑帮头目。与沉湎酒色的李武相比，他显得更加精明强干一些，显然比李武更有继承赵明新事业的希望。另外他和其他种族黑社会的往来也很密切，经常利用他们的的帮派为三合会组织帮忙。他对李武和赵明晨来说是巨大的威胁，三人之间的关系很恶劣。



韦德·海斯顿 Wade Heston

在自由城，美国的两大情报部门IAD和FIB（原形分别是CIA和FBI）和警察部门也在黑社会安插眼线。韦德就是一个混黑帮的卧底探员。他在一次执行任务的时候结识了李黄，两人开始合作。韦德平时做的事情和黑社会没有区别，平时和政府与警察之间的冲突不断，很难说他究竟是哪一边的人。



鲁迪·达文佐 Rudy D'Avanzo

自由城意大利系黑社会的头目，与三合会之间既有合作也有冲突。随着李黄在自由城一步步出名，他也把目光放在了这个可以利用的中国人身上。与赵明新的黑帮相比，他的帮派势力有限，但是野心并不比其他人小，试图寻找机会独霸自由城的黑道。但是这并不是一件容易的事情。



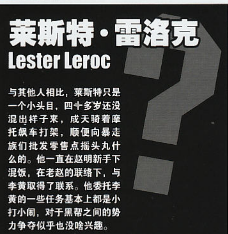
赵明晨 Chan Jaoming

赵老爷子的独生子（貌似他没兄弟），是一个不学无术的纨绔子弟。老赵也正是因为这个儿子实在太不成器，才考虑把帮派交给其他人继承的。与李黄比起来，赵明晨的人格和智商显得更低一节，经常把人吆来喝去，脑子一热就做出许多奇怪的决定，经常因为自己的一时冲动而搞得手下无所适从。



赵明新 Hsin Jaoming

自由城唐人街黑道的最高人物。手下有一帮猛人，与韩国、意大利、拉美等种族的黑帮势力进行殊死争斗，拥有至高无上的权力。因为游戏主创对于中国人的姓名搞不清楚，因此给他和他儿子莫名其妙地发明了一个复姓"赵明"（Jaoming），搞得他和他儿子的名字看起来像是哥俩一样。

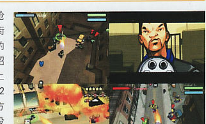


莱斯特·雷洛克 Lester Leroc

与其他人相比，莱斯特只是一个小头目，四十多岁还没混出样子来，成天骑着摩托飙车打架，顺便向暴走族们批发零售点摇头丸什么的。他一直在赵明新手下混饭，在老赵的联络下，与李黄取得了联系。他委托李黄的一些任务基本上都是小打小闹，对于黑帮之间的势力争夺似乎也没啥兴趣。

WANRED LEVELS 关于通缉等级的注意事项

自由城是一个危险的地方。除了黑帮势力成天为了抢钱抢地盘打成一锅粥之外，这里的警察也不是什么善类，走在大街上经常可以看到某个貌似良好市民的人被抓住之后往死里打的景象。在警察和警车的眼皮底下劫车、伤人、贩毒都会立即招致注意，通缉等级（Wanted Level）也会随着主角的行为上升。在通缉等级为一颗星的时候有一辆警车追赶，两颗星有2辆，依次类推。在等级过高的时候警察就会对主人公进行全方位的大围捕。一旦被警察逮捕的话，身上所有的武器都会被没收，一些武器是稀有品买不到，又没有地方存储，所以绝对不要被警察抓到，尤其是被人从车上拽下来。要想降低等级，就得拼命摆脱追赶，让警车自己撞毁可以降低通缉等级，比如说3星的时候让3辆警车撞毁就变成2星。但是，一些任务是要求将通缉等级提升的，一定要注意。



↑本作的战斗系统十分丰富，场面也很火爆，但是警察们也不是吃素的。如果不想被抓进去扒光所有装备的话，就尽量少惹麻烦。

主线任务剧情完全攻略

Yu Jian

我叫Huang Lee，是香港黑社会中一个高层头目的儿子。黑社会这个东西确实有趣，有的头面人物可以开公司，可以炒房地产，还可以搞点个人爱好，拍个电影什么的。可是我就没那么好运了，我的老爸在一个月之前死于帮派争斗，究竟是谁下的毒手都没搞清楚，我在香港却已经没有立锥之地，只好来美国自由城投靠叔父Kenny。来之前叔叔让我把父亲留下的传家之宝——御剑带上。可是当我刚一下飞机，就在机场遇到了一帮凶神恶煞的人。我和父亲一样遭了暗算，头上中了一枪，还好我命大没死成，却被杀手当成死尸连车一起扔进了海里。情急之下我打碎车窗逃了出来，爬上岸之后利用无师自通的神技偷了一辆汽车，来到了叔父那里。

Pursuit Farce

叔叔对于我这个大难不死的侄子并没有表现出太多亲情的温暖。因为我把御剑弄丢了，这件宝物本来是要献给本地华人帮会的龙头老大Hsin Jaoming的，这回他的计划泡汤了。尽管如此，叔叔还是为我提供了一个住处，并且让我去见一个人——Ling Shan，她是个不错的女孩子，尽管有点野蛮，但是对我还算好。她告诉我，要在自由城生存，第一件事情就是摆脱条子的追捕。这里的警察很凶的，必须甩掉他们的追踪才能确保安全。追踪的警车数量随着通缉等级递增，一颗星只有一辆车追，两颗星是两辆，以此类推。只有在不停摆脱警车或者诱使警车撞毁之后才能使通缉等级降低。如果袭警的话，通缉等级会直线提升，为了安全考虑，还是不要做这样的傻事了吧。

Under the Gun

一切安顿下来之后，叔叔又要我去找他手下的武器专家学习战斗方法。想不到这回我的教官又是Ling。我向她卖弄了几下拳脚和枪法之后，叔叔突然赶来告诉我们，有人到我们帮派的保护区找麻烦。我和Ling赶紧朝那里赶去。在离开之前，Ling告诉我自由城的许多垃圾箱里都有隐藏的武器装备，只要调查垃圾箱，拿开上面的袋子（小心蟑螂）就可以发现。至于里面有什么则不一定，有时候是武器，有时候是吃的（垃圾箱里的东西能吃吗？），有时候是非常恶心的东西，说出来怕倒大家胃口，还是别提了吧。

我们二人赶到出事的饭馆，来滋事的家伙二话不说，一枪就把Ling给撂倒了。我靠！老子认识这个MM还不到几分钟（按游戏时间算），本来摆在我面前的一段美好的感情就这么完了？敢杀我马子，我废了你们！（Ling：谁、谁是你马子啊……）

敌人数量并不多，干掉楼下3个人之后，吃掉绿色的十字标记可以回复体力。赶紧冲到楼顶，收拾掉最后一个家伙就可以救出饭店的经理了。这老家伙居然还嫌我来得太慢，真是没话可说了。我再一回头，Ling的尸体已经被拉走了，唉……可怜的MM，虽然相处的时间很短，但是我会想念你的。（顺便再问候下Rockstar的编剧，我感谢你八辈祖宗！）

Payback

叔父对于Ling的死亡并没有表现出太多的同情。他告诉我在这里每天都有人死于非命，这种事情看多就不怪了。接下来是一场复仇的战斗，不管是为了Ling也好，为了社团的利益也好，这帮欠收拾的瘪犊子们早就该付出代价了！

首先要开车赶往敌方黑帮的据点，翻墙进入他们的院子里。敌人会逃跑，一直追着他可以找到他的同伙。干掉几人之后剩下的一个又会逃跑，当然要把他追上然后杀之。如果他开车跑掉的话，就抢一辆车追上他，把他从车里拉下来（夺他的车），之后将其解决即可。如果你想好好为Ling报仇的话，可以一直把他的车撞到爆，当他下车的时候，用你的车把他碾死，很残酷的报复方式。仇人除掉了，但是Ling死去的一幕依旧在我脑海中回荡。

The Wheel Man



失去同伴的悲痛和复仇的快意很快就随着自由城的日出日落而散去了。现在叔父交给我一个任务，由于丢失了御剑，现在我们不得不讨好黑帮老大的儿子Chan Jaoming。我的任务是为他搞到三辆好车，时限是第二天早晨9点之前。目标的位置在地图上标得很清楚了，赶快到指定地点把车弄到车库里来吧。在这个任务里要使用3种不同的开锁方法：螺丝刀、接线和破解密码。熟练掌握这三种方法就可以在最短的时间内把车搞到手。

Tricks of the Triad

因为丢失了御剑，叔叔失去了Hsin的信任，他的生意也每况愈下，身为侄子的我不得不为他去跑腿，与街头的毒贩们进行毒品交易。首先回到住所，这里多了一个箱子，从中拿出5个Acid，到指定地点找毒贩进行交易。这位大叔告诉我，说城市里到处都有监控的摄像头，所以生意越来越难做。之后一个叫Danny的人发来短信，说他有批Coke准备以几乎白送的价格出手。到指定地点找到他，只花5美元就买到5个Coke，现在过个桥都得收5块钱，真是赚到了。谁知此时警察突然冒了出来，难道这是圈套？万一被他们抓住的话那可就白瞎了，赶紧抢辆车逃回住所，把货放下。这时一个陌生的短信出现了。

Natural Burn Killer

完成上个任务之后，先回到叔叔那里看一看。最近因为叔叔的名誉下降，许多商户都开始拖欠保护费，对于这些看风使舵的小人，只有一个方法能让他们长记性——找个出头鸟，放火烧了他的场子，起到杀一儆百的效果。首先来到加油站，灌上十几二十个燃烧瓶（Molotov），灌瓶子的时候需要注意尽量别让汽油洒在外面。准备好之后来到那家倒霉的商铺门前，拿瓶子朝着门脸狠劲地扔（从下屏控制，瓶子的运动轨迹以抛物线为准），瓶子是会爆炸的，注意别烧到自己。很快就有消防车来，不能让他们阻止纵火，所以得优先把消防车烧掉。当商店烧得差不多的时候出现提示，就可以离开了。

Recruitment Drive

尽管我帮了叔叔很多忙，但是他那边的生意还是没什么起色，手下也人心涣散，没一个能帮忙的，除了我这个免费苦力之外。现在我的任务是帮叔叔去招揽一批新的小弟，最近很多新移民在这里经常被人欺负，帮助他们的话可以很容易地拉他们入伙。现在一共可以找到3个人，首先帮他们解围（注意时间，必须在一定的时间内救出3人），之后带他们到纹身店，做一个刺青（用触笔在NDS下屏上描绘），今后他们就跟着叔叔一起混，不会被人欺负了。纹身的时候可要注意，别纹得太难看了。否则让他们天天跟人说，别人纹身是要你钱，李黄纹身是要你命，那可就不好了。

Pimp His Ride

Chan发来了短信，对于我为他搞的三辆车很满意。他搞车是为了和别人举行一场比赛，但是为了确保比赛万无一失，我得帮助他把对手的车弄坏。首先要跟着对手，趁他停车的时候把车偷出来，弄到车库之后进行一番"修理"，一顿乱砸之后再倒点臭鱼什么的在上面，最后把车送回去就OK了。尽管我为他做得很卖力，但是这小子仗着自己老爸的势力完全不把我放在眼里。要知道当初我在香港的时候我老爸的势力也不比你家小到哪里去……嗯，谁叫我老爸被人做掉了呢，现在我只是个落难的破落公子，居然被这个智障当小弟使唤，真是退毛的凤凰不如鸡啊。

Whack the Racers

接下来就是帮助Chan大少取得赛车的胜利了。虽然之前弄坏了一辆车，但是还有3个对手没事。此时要做的事情就是不择手段帮助Chan。用拦截的方法可以有效地阻止对手超越，必要的时候可以把他们的车撞烂。但是因为是赛车，谁也不会停下脚步，所以要尽量想办法拦住对手，保证Chan一直领先。坚持到最后一圈结束之后，低能冠军Chan Jaoming从此诞生了。之所以说这家伙低能，除了因为他的车技十分蹩脚之外，靠阴招赢过对手也就罢了，但是连作弊这种事情都得别人帮他去做，最后他还把所有功劳归于自己，丝毫不挂念别人的功劳，和这种人一起共事真是人生的一大痛苦。

Jackin' Chan



叔叔发来短信，说Chan因为在那场赛车里使诈，结果被对方的黑社会分子绑架了。作为协助他作弊的人，我必须赶紧把他救回来，不然的话麻烦很大。这完全是Chan自己惹的麻烦，为什么我要给他收拾残局！不管那么多了，现在Chan的车子被绑匪拖到油罐车那里还点了火，这家伙不被炸死也会被烧死。赶到着火地点之后，立刻从附近的消防队抢一辆消防车来，开到现场紧急灭火。将大火扑灭之后，驾车带着Chan离开这里，回到他的住所。这家伙脱离危险之后，做的第一件事情就是骂我为什么给他惹了这么大麻烦。我晕，当初是谁让我搞这些事情的？你小子也太健忘了吧。跟着这种白痴混真是没前途，我得好好考虑换个老板了。

Stealing the Show

忘记是谁说过了，人在每天都可能碰到两三次改变自己命运的机会。正当我考虑是否抛弃Chan这个没大脑的上司的时候，他的竞争对手Zhou Ming给我发来了短信，除了一些我很看好你跟我混吧将来保证你怎么怎么样之类的套话之外，他还很明确地告诉我想找他入伙的话就要带20个weed作为见面礼，真是一个很直截了当的

人。我带着货找到了Zhou，他安排我去参加入门测试——帮他从别人的货车上偷东西。虽然不是什么好事，但是做起来也不难，只要看准卡车的位置把货扔到车上就可以了，扔满15件货物之后下车，把卡车开回车库收工。

Flatliner

Zhou给我派下了新的任务，去机场接他的一位重要的老朋友回来。此人因为受了重伤，又在警方控制下，所以在下飞机之后就被送到救护车上。现在必须赶在救护车出发之前到达机场，抢下救护车，躲开警察的围追堵截，把人送回Zhou那里。其他的事情还好办，但是这位客人因为受伤过重，劫车的时候连摔带撞，这家伙肯定受不了。所以必须一边开车一边给他做心脏按摩，一直坚持到终点。Zhou见到老朋友之后十分激动，立刻跟他说，你这个叛徒我可找到你了，我从你身上割一磅肉下来，之后连眼都不眨便一刀把他的心给挖了。我靠早知道你要杀了他我还救他干什么，直接把死尸拉回来不就结了……原来Zhou要的是亲手复仇的快感，干掉仇人之后，Zhou告诉我现在我们两人已经是生死之交了，这颗心脏就是我的投名状，从此以后我就正式跟他了。

Bomb Disposal

Zhou告诉我，这次有大买卖来了。Hsin为了惩罚那些背叛他的毒贩，决定炸了他们藏货的汽车，而我们此时可以把炸弹拆除，吞没这笔赃物。首先要找到装炸弹的车子，调查之后进入拆弹画面，用电表测量每根电线的电流，最大的那根就是引信，剪断就可以了，注意别剪其他的线，不然直接炸死。拆除3辆车的炸弹之后，在第4辆那里有人把守，干掉守卫之后拆炸弹，然后Zhou就来收货了。靠，拆炸弹这么危险的事情我做，最后货都归你？得到的报酬却少的可怜。此时叔叔突然来短信问我能不能拿5000块来救急，怎么我帮他那么多忙他还混得这么惨啊，没办法，只好先拿钱救他去了。如果钱不够的话就去刮刮卡那里买彩票吧，本着手揣两块钱心怀五百万的精神，钱会赚到的（实际上，彩票也是游戏前期最快的赚钱方法）。

Carpe "Dime"

我带着救急的钱找到叔叔，他已经搬家了。他这些年来收藏的H录像带都被他老婆发现，所以被赶了出来（汗……）。这笔钱就是他临时租房用的。不过这笔钱没有白花，叔叔告诉我一个富人突然出现在自由城，他很可能是来买御剑的。既然有了线索，那自然不能闲着了。开车找到那个买家的货车，把车拦下来劫走，说不得御剑可以失而复得。说起来容易做起来难，好不容易拦下那辆车，躲过了敌人的追击，把车开回仓库锯开储藏箱一看，别说宝剑，连水果刀都没有。但是我意外地得到了拉美系黑社会的一本资料，也许以后可以派上用场。告别了窝囊的叔叔之后，我又开始漫无目的地在城里逛荡，一边贩毒一边刮彩票。

Store Wars

叔叔又碰到了麻烦，这次是他保护的店铺被人攻击，我得去给他帮忙看场子。自从上次火烧事件之后，商铺的老板们都自觉地交纳保护费。正所谓收人钱财替人消灾，拿了保护费可是得罩着人家的。来到店铺跟前（最好先去整点燃烧瓶），在店门口找4辆车作为路障，挡住敌人的进攻。之后不久敌人便攻来了，尽量把他们挡在路障外面，拿燃烧瓶招呼他们。注意敌人也会用燃烧瓶的，别被他们烧到。打退多次进攻之后，任务完成。

Raw Deal

本来以为选了个好老板是件值得庆贺的事情，谁知白痴Chan又发短信给我，说之前都是他不对，希望我能够原谅他，继续帮他做事。到底帮不帮这个傻子呢？想来想去考虑到他老爸毕竟是总Boss，还是找他去吧，说不得他脑子一热给我个七八百万作为精神损失费也说不定。我怀着这样一种很傻很天真的想法找到了Chan，却被他带到一个很X很暴力的地方：这傻子跟人去做交易结果碰上黑吃黑（就照他的智商换我我也会黑他），没办法，我只好抄家伙干掉眼前这帮不要命的暴徒，带着Chan杀出一条血路，朝他老爸Hsin的豪宅逃生。谁知就快到达指定地点的时候一群警察把我们包围了。Chan在此时很好地体现了一个黑帮分子的基本素质——遇到危险脚底抹油，把我甩在了那里。本来以为这回玩完了，谁知那个警察居然放了我一马，还叫我继续追查杀死我父亲的凶手以及御剑的下落。他怎么知道的？不管怎么说，我记下了他的名字：Wade Heston。


What a place! Beaten up, shot and nearly drowned - within minutes of getting here.

Driven to Destruction

Zhou发来短信，让我帮忙收拾一些背叛他的人。他搞了一辆卡车，自己在车上控制机枪，我负责驾驶。只要驾车到指定地点就可以，Zhou就可以拿机枪将聚集在那里的叛徒突突了。一共有4组敌人，注意敌人的火力增援，在路上也有很多找麻烦的家伙。将所有的叛徒干掉之后回到Zhou的总部，只要车子没被打爆就可以完成任务。

The Tow Job

Heston为我提供了一个临时住所，之后给我透露了关于御剑的下落。据说劫持我的那件事是一直与三合会合作的韩国黑帮所为，想不到我们一直对他们如此信任，他们却吃里爬外。不过Heston为我提供了一个报仇的机会：在他们的车子里埋毒栽赃，现在只要找到藏毒的那辆拖车，把司机干掉，之后把罪名栽在韩国人身上就可以了。现在出门追上那辆拖车，抢下来之后将上面的轿车放下（注意下屏的操作）。然后在大街上随便找辆警车撞他一家伙，把通缉等级提高到2星以上，然后把车丢到警察局门口，陷害的任务就完成了。这时叔叔又发来了短信，叫我给他帮忙。

Trail Blazer

帮助Zhou报仇之后，傻瓜公子Chan又发来短信，告诉我他老爸现在对我很有兴趣，叫我去见见老爷子。能够得到唐人街头号人物的赏识当然是见好事，但是这老家伙的智商貌似比他儿子也高不到哪里去。他给我布置了一个极其要命的任务：驾驶油罐车撞击敌人的老巢，这不是恐怖分子干的事情么，人家可以不要命，我可不能……但是不做也是死，所以还是冒死尝试一次吧。先到加油站偷一辆油罐车，然后开往目标地点。但是刚一出加油站，油罐就被打漏了，后面的火龙一直在烧，一旦停下来就有爆炸的危险。不惜一切代价把车开到目的地，在撞车之前的一刻从车中跳出，轰的一声完成任务。又一次大难不死之后，我得到一个启示：给这对父子干活不是卖命，而是送命啊。

The Tail Bagging the Dogs

完成任务之后，Heston又发来了短信，说他手头没货了，叫我拿两包Coke给他。我说你身为警察的卧底还真把贩毒当成主业了啊，还好我这里有存货，拿两包给他带去。之后他告诉我，继续跟踪那帮刚被我陷害过的韩国人。这不是叫我去找死么……为了御剑的线索只能先忍耐一下了，先到警察局，之后跟踪韩国人的车。在路上与黑帮分子交火，一路跟到最后还是被他们发现了，二话不说干掉他们，任务结束。

Copter Carnage

Hsin对于我的工作没有给予任何评价，搞得我十分郁闷。这时叔叔告诉我，拉美人又来找麻烦了。我必须帮忙打退敌人的进攻。敌人分数拨攻击，注意尽量别让他们打坏这里的车辆和物资。打退进攻之后追踪他们的直升飞机，走大桥一直跟到最后，别跟丢了，路上有人拦截，需要注意躲避。最后追到直升飞机的降落地点，发现拉美人的老巢之后完成任务。

Kenny Strikes Back

掌握了拉美人的藏身之地之后，叔叔叫我去那里找他们算账。驱车到达他们的老巢之后，先拆掉门口的电子锁。解锁方式很简单，直接砸烂之后把红蓝两种颜色的线接上就可以了。之后从他们的总部里偷一部卡车出来，偷出来之后自然免不了被发现了，清理了全部敌人之后破门而出，甩掉拦截的敌人，最后回到叔叔的车库。像上次找御剑一样把储藏箱割开，里面有两包毒品，任务完成。以后追加了一个固定任务：定期到那里去抢货（汗）。

Weapons of Massive Distraction

Wade Heston发来短信，说现在韩国人还不怎么注意我，他打算混进这些人的组织里调查御剑的下落。为了换取韩国人的信任，我得帮他做点辅助工作。首先来到指定地点，拿燃烧瓶炸掉韩国人的一辆汽车，引起他们的注意。干掉这里的受敌之后，再前往地图上标记的3个地方，将那里的韩国人收拾掉。最后一个地方是码头，在那里乘船逃生。Heston果然取得了他们的信任，帮着他们一起对付我了。卧底安插完毕，我回家等他的好消息。

Street of Rage

好消息没等到，我却收到了Heston发来的求救短信。这家伙刚一入伙就被韩国人识破了，现在他和他的人正被韩国的杀手困在一处，请求我紧急增援。我说你小子怎么这么没用，好不容易帮你混进去……我按照Heston提供的路线到了那里，干掉拦路的韩国人，但是最里面有一个拿火神炮的家伙守着，好在他只是个小兵，血不算多。看好机会，拿冲锋枪干掉他。虽然Heston已经只剩半条命，但是总算没死。我们正打算从那个机枪手口中问出他们的幕后主使是谁，他就很不合作地断气了。没有办法，线索断了，我们只好暂时收手。

Missed the Boat?

叔叔给我发短信，告诉我去拿一批货物。本来这批货是Hsin的，但是叔叔却准备让我把它抢下来。我赶到码头，开着预先准备好的船，在2小时内赶到接头地点。拿到货之后我却发现自己中了圈套，海岸警备队的人把我围住了，而且这艘破船在这个时候偏偏发动机出了故障，赶紧重新打火，等船发动起来的时候已经被打得千疮百孔，现在不能跟他们硬抗，只好拼命逃离这里。之后还得返回取货的地方，但是按原路回去的话无异于自投罗网。没办法只好打开地图绕一大圈了（注意船上随时可能熄火的发动机）。在接近终点的地方还有海岸警备队的人，小心避开，现在的船可挨



不了两下，万一被发现的时候又抛锚可就死定了。

Cash & Burn

与傻瓜Chan相比，Zhou更适合作为Hsin的继承人，我这么认为，他自己也是。这次他叫我帮助他彻底扫平韩国人的残余势力，向庇护他们的爱尔兰人下手。首先从指定的汽车里取得火焰喷射器，然后来到地图上标注的仓库，将那里的存货全部烧毁。注意要烧一定时间之后，货物才能着起来。总共有10多个货箱，全部烧毁就算完成任务。在烧货的时候不断会有敌人前来捣乱，连他们一起烧就OK了。

Dragon Haul Z

Zhou准备从自由城的银行抢一票，但是怎么从把赃款从警察的眼皮底下带走是个严峻的问题。他制订了一个十分精密的计划：首先由我去搞一套耍龙灯的道具，之后趁华人社区庆祝节日的时候打劫银行，之后把赃款藏在龙头里，在看热闹的同胞们的簇拥下大摇大摆地离开。龙头不是很难弄到，难的是舞龙的部分，必须按照固定的路线移动，还要做出转向、喷火等动作。在练习一段时间之后就是真格的了，千万别出了岔子，要是舞得不好被抓到的话可就人赃并获了。

Sa-Boat-Age

Chan对于叔叔被Hsin冷落感到十分欣慰，现在他接手了叔叔的大部分生意，叫我去他那里庆祝一下。我本来只想到那里跟他客气客气，谁知他却邀请我跟他一起玩赛艇。陪他玩了几圈之后，这傻子又惹来了麻烦：他忘记关无线电，把仇人给招来了，没办法只好保护他。在扛下几轮进攻之后，Chan被直升飞机救走，我却被扔在了海上。Chan你个混蛋，给我记住……

The Offshore Offload

叔叔发来短信，说Hsin的人被FIB收买的叛徒出卖，Chan也被捕了，叫我去给他帮忙。但是这个老头更关心的却是被抓捕的帮他洗钱的手下，而不是他的弱智儿子。现在必须救出被抓的3个Hsin的部下，首先搞一辆4座车，在时限之内赶到关押他们的警车那里（最好从后面进入），在警车后面埋好炸药，躲开引爆，之后立即带着他们上车逃走，不要与警察纠缠。接下来到另一个地方去接Hsin的会计，接到人之后立即带他们去直升飞机的停机坪那里。这个任务看起来简单，但是因为警察很多，所以想顺利完成并不容易。

One shot , One kill

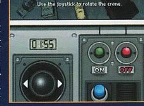
Hsin得到情报，Chan是被他的一个手下出卖的，这个叛徒将作为证人出庭，到时候Chan可能会被关个十几二十年。现在是惩处内奸顺便把少东家救出来的时候了。Hsin叫我到一个旅馆伏击那个叛徒，此人身穿白色上衣和蓝色裤子，在人群中很好认。首先来到楼顶取得狙击步枪，先按照提示把枪组装起来，然后在人群中寻找白上衣蓝裤子的家伙。过一会他就出现了，按R键调整焦距，一枪搞定。此时通缉等级会上升到3星，赶紧抢辆车，甩掉警察之后任务完成。这时Zhou和Chan都发来了短信，互相指责对方是叛徒，并且要我给他们帮忙。Zhou比较近一些，先去找他。

The Fandom Menace

Zhou现在已经获得了超过叔叔和Chan的人气，作为唐人街三合会未来掌门的含金量猛增，但是同时也招来了很多麻烦，比如每天都堵在他门口挖掘小道消息的狗仔队。现在的任务是护送他去与几个朋友接头，把客人接回来开会。刚一出门就有狗仔偷拍（带红色标记的人），不能让他们带着照片跑掉，必须尽快将其干掉。于是倒霉的我一边帮助Zhou追杀狗仔一边把两位重要的客人——ChunChun Fung（春春？这是男人的名字吗？）和Chow Chin接到Zhou的住所。狗仔队会出现多次，必须全部收拾掉。任务完成之后Zhou却不让我参加会议，我靠，难道我就只是个给你跑腿的么？（Zhou：是滴。）

这时Henston发来短信说有事要我帮忙，现在的我真是闲不下来啊，不过还是先去找弱智Chan看一下，这家伙又惹了什么麻烦。

Counterfeit Gangster



好容易帮助Zhou解决了麻烦，Chan这个惹祸专家又来烦我。他已经放出来了，但是FIB依旧在找他的麻烦。现在要在几个小时之内帮助他销毁所有的证据，不能让FIB得到。首先清理掉院子里的货物，用烧的或者拿枪打都可以。之后驾车前往三个地点，把Chan的走私车全部弄到海里。其中两处需要用吊车将汽车吸上去再丢入海中，另外一个地方则需要用铲车或者其他的重型车辆把Chan的车顶下水。抢在FIB之前完成任务是关键所在，建议先处理铲车的部分，再搞定两个吊车，这样快一些。

Slaying With Fire

Chan对于自己被出卖的事情十分震怒，他发誓要肃清所有“叛徒”，也就是他平时那些酒肉朋友们（还好不包括我在内）。现在这些人在Happiness Island聚会，正好可以把他们一网打尽。Chan驾驶直升飞机，我负责从飞机上往下扔燃烧瓶，快乐岛变成了死亡岛。首先炸毁油船，之后就是地毯式的狂轰滥炸。按照Chan的指示，只要有人露头就烧死，一个不剩。清完陆上的两处之后，到码头那里追击残余的敌人，随后到自由女神像那里，地上有很多人，集中火力轰炸那些有红色标记的，他们有火箭筒，一定要在发射之前把他们炸死，不然挨上一发的话是很麻烦的。将全部“叛徒”肃清之后，Chan把我放了下来，现在该去找Heston了。

Operation Northwood

Heston怀疑他的一个买家与别人有勾结，而且此人还掌握了他进行毒品交易的很多证据，作为警察，他深知杀人灭口销毁证据的重要性。现在的任务就是找辆快点的车（出门之后注意看，有很大机率碰到好车），开到一家改装车行，给车子的发动机里安一个遥控炸弹。之后驾车来到指定地点，那个买家正准备匆匆离开。接下来就是考验驾驶技术的时候了，必须盯住这个家伙，但是距离不宜太近。这家伙发现自己被跟踪就开始兜圈子，但是路线是固定的。如果跟丢，重来几次就能跟上了。跟着他来到指定地点之后，将汽车停在黄圈那里，跑到安全的地方（一定要够远直到出现提示为止），点击下屏的炸弹引爆器（就在燃烧瓶那个位置），轰的一声之后Heston的烦恼彻底解决了，但是他还有任务留给我。

Torpedo Run

这个任务很简单，击毁Zhou的运货船。首先要来到码头那里，从警察手中抢一艘鱼雷艇。之后甩掉追兵，一直向南开，就能遇到Zhou的货船。这是按A键可以发射鱼雷，盯住Zhou的船，打上几发它就沉了。注意敌人的船会扔水雷，但是这个东西很好躲。击沉敌船之后前往Colony Island，追踪一辆货车，将车拦下来之后干掉司机，炸毁货车就能完成任务。这时Zhou突然发来短信，难道说我做的事情被发现了吗？

So Near , Yet Sonar

Zhou告诉我，一个混蛋袭击了他的运货船，现在要我去把沉在海里的货捞上来。还好他不知道那个混蛋就是我，否则我还有命站在这里么……首先驾驶打捞船前往沉船海域，用声纳探测器来探查水下的异物，之后把它们捞上来。探测到的东西不一定是货箱，也可能是破烂什么的。在使用声纳的时候要留神附近的海岸警备队，过度频繁使用的话会把他们招来。捞上4个货箱之后回到码头，任务完成，这时大佬Hsin突然找我，不知有什么事情发生。

By Myriads of Swords

Hsin要我执行一个特殊任务：肃清所有叛徒，并且给我最强的近距离武器——剑。这可是游戏中绝无仅有的宝物，对付近距离的敌人一刀必杀。首先来到指定的地方，碰到一群敌人，无视那些杂兵，直接一剑干掉BOSS，之后清理掉其他人，调查BOSS的尸体，得到他的身份证。之后寻找第二个目标，这家伙会驾车逃跑，追上他如法炮制就可以了。

随后我收到叔叔的短信，按照他的要求来到了约定的地点，之后我又接受了Hsin的新任务。

A Shadow of Doubt

Hsin让我在火车站跟踪一个韩国人。这个人打着伞，很好识别。跟踪的时候要注意别被他看到起疑心，被发现的话赶紧寻找隐蔽，躲在墙角或者卡车后面。当他与另外一人会面时，迅速给他的汽车装一个跟踪装置。之后跟着他们的车一直走，跟踪器信号很弱而且经常瞬间移动，只能按照大体的方向进行跟踪。追着他们一直到终点之后，任务完成。

Friend or Foe?

这时Hsin和一个意大利黑帮的头目Rudy D' Avanzo都给我发来短信，先忙中国人这边的事情。按照Hsin老大的指示，我要去拿一个保险柜。先开车到地图上绿点的地方，拿到炸弹之后再前往黄点处。将炸弹安好赶紧离开，爆炸之后把车尾顶在墙洞那里。之后韩国人会袭击，顶住他们的进攻，一旦保险柜被装上车，就立刻离开。甩开敌人的围攻，一直开到车库，按照提示打开保险箱，任务完成，之后是和Rudy会面。

Grave Situation

Rudy约我在墓地见面，他告诉我一个叫Jimmy Capra的叛徒出卖了我们的组织。就在这是突然来了一群不明身份的家伙，没办法，我只好将所有的敌人消灭，掩护Rudy离开。

Double Trouble



Hsin手下的一个小头目Lester发短信，让我给他带10包Ecstasy。他要用这些摇头丸收买一些暴走族，和他们一起来一场机车大赛。我的任务就是做他的替身（我和这死胖子长得像么？）。骑着他的摩托车来到比赛场地，首先按照提示做出各种花样动作，用高超的车技飞越加油站（别撞在加油机上否则即死），取得胜利之后离开，却遭到了一帮失败者的围攻。将这些家伙全部收拾之后回去找Lester，拿到炸药之后一直

前往地图上标注的公园，把炸药安在一个地球仪上引爆，制造一场混乱之后完成任务，废柴Lester的威信比以前提升了。

Faster Pusher Man! Sell! Sell!

Lester让我帮他卖货。买家们集中在地图北边，找到他们之后可以进行交易。注意其他团伙的人也在争夺买家，所以在卖毒品的时候还得把竞争对手一一搞死。把所有的货出手之后任务完成，得到10包Coke作为回报。

Scrambled

Heston要我帮他寻找制造干扰信号破坏通信的家伙。首先来到指定地点，GPS地图开始变得模糊。注意下屏左上的干扰信号，越强的话就离干扰源越近。找到干扰源之后，干掉看守的家伙，再将他们的设备炸毁。一共有3个干扰源，前两个是固定的，最后一个是移动车辆。

帮助FIB 寻找干扰源 各个击破 第三个是移动的车辆，把它们都炸毁之后，任务完成。

Steal the Wheels



之后Hsin和Rudy都会发来短信。先去找Rudy，他要我帮他偷一辆车，上面有关于叛徒的资料。那辆车很好找，但是院子的铁门紧锁，不能进入。此时如果有燃烧瓶或者手榴弹的话，就往院子里面的油罐车丢一发，爆炸之后敌人就会开门，清理里面的敌人之后把车搞到手，然后立刻驾车离开。任务完成之后，Hsin发来短信，警告我立刻停止和Rudy的合作关系，另外他还有任务要我做。

Arms Out of Harm's Way

韩国黑帮的余党在海上进行一宗武器交易，Hsin让我去把它搅黄。来到码头那里一路杀过去，路上敌人很多，难道韩国人把所有的人手都弄来了？不管那么多，一直来到下水的地方，跳上摩托艇追击敌人的船只。注意敌人放下的水雷，将敌船击沉之后任务完成。

The Wages of Hsin

Hsin决定对韩国人发动最后的攻击。在楼后面拿到炸弹之后，前往地图上黄点的部分，敌人集中力量防守，要小心他们的偷袭。之后在这里的各个建筑脆弱部位安放炸弹，在炸毁多个支撑点的同时要抵挡敌人的反攻，最后炸毁主要的建筑结构。一路上还要继续清除敌人，在炸毁全部设施之后按照提示来到水边，跳上摩托艇离开。

Convoy Conflict

说实话，我觉得Lester这人虽然很废柴，但是为人还算不错，这大概也是为什么他一直在黑道混得很惨的原因。这次他又求我给他帮忙，驾驶摩托车护送他的2辆卡车，清理路上截击的敌人。尽量保持在卡车后面，敌人出现的时候就直接干掉。在接近公园的地方有路障出现，杀死防守的敌人，清除路障。保证2辆卡车安全，直到护送工作完成。

The World's a Stooge

Rudy打算给我提供叛徒的信息，但是作为交换我必须帮他消灭其他的妨碍者。首先来到水边，干掉看守之后驾驶摩托艇，消灭目标船上的敌人，再清理掉所有杂兵然后登岸。之后来到第二个地点，如果运气好的话可以直接干掉敌人的头目，否则就得先应付他的保镖。之后是最后一个，他会开车逃脱，只要搞辆车一直追上去，把他的车打爆就OK了。

Evidence Dash

Henston让我帮他完成一个很窘的任务，他的车连同一些重要资料被偷了，他的同事要连车一起毁掉，但是这辆车是他前妻留给他的唯一遗物（BTW他前妻没死，只是跟他的一个哥们跑了），为了安慰这位人生的失败者，我只能替他把车追回来。抢到车之后把车开到修理店重新喷漆维修，之后把车开到一个僻静的地方（很不好找，必须远离大路，而且周围没人），之后下车检查后备箱，拿出文件之后烧掉，然后把车送回去。在回来的路上仍然会被追击，一定不要把车撞坏了。

Oversights

尽管Hsin不让我和Rudy来往，但是为了得到帮派内部叛徒的资料，我不得不和他继续保持联系。这次我要在他谈判的时候负责他的安全，到达目的地之后先上楼找到狙击步枪，装好之后谈判者来了，却带来一帮杀手。这是必须用狙击杀掉所有威胁Rudy安全的人，在打退敌人几轮进攻之后，Rudy安全撤离，任务结束。这时Hsin突然发来一个极简短的信息，叫我立即去找他，别的什么都没说。我有一种不详的预感。

A Rude Awakening

Hsin对于我和Rudy的合作十分恼火，他告诉我要么杀了Rudy要么把自己的脑袋拿来见他。想想Rudy这厮一直利用我却没有给我应得的报偿，我决定先去试探一下他的动静再决定是否杀了他。Rudy正在一间商店里和人密谈，这家伙果然出卖了我。愤怒之余我踢门进去一看，靠，这老家伙怎么穿了一身女装，原来你还有这个爱好啊。真是太恶心了，这种不男不女的人妖还是赶紧从世界上消失吧。杀掉Rudy之后任务完成。

See No Evil

Lester最近与黑帮老大的千金Meredith搞得火热，但是这也给他招来了很大的麻烦。这次他居然委托我护送他去泡妞？首先骑摩托护送他开车前往Meredith那里，之后保持一定的距离，不要让Meredith起疑心，更不能让人来打扰。收拾掉路上捣乱的车手之后，护送他们到达公寓。之后守在公寓门口干掉所有来犯之敌就可以了。Lester算你狠，你在房间里搞女人，我在外面给你蹲点，天底下哪有这么不公平的事！Ling，我又想你了……

Wi-Find



Heston发来信息说这次又有了新的线索。这次我们可以拦截FIB的Wi-Fi传送数据，找出叛徒的资料。来到地点之后，屏幕上出现Wi-Fi的信号。注意寻找两个Wi-Fi的传送中间点，在两端信号都满格的时候才能接收数据。在接受完数据之后就会被警察追击，最好先降低通缉等级再寻找下一个传送点。这个任务看起来简单，实际上因为受到警察的骚扰而变得很麻烦，必须运用各种熟练掌握的技术，摆脱警车的围追堵截，尽量寻找容易撞车的地方，让警车自己撞坏。在接收完3段数据之后，甩掉警察的通缉，回到最初的起点，完成任务。

Rat Race



根据接收的数据，Zhou和Chan就是出卖帮会的叛徒。我准备将这个消息告诉叔叔，但是他告诉我Hsin已经认定他就是叛徒，准备发动全部人手清除他。我们两个必须冒着生命危险找到Hsin，将真相告诉他。

一开始的时候由叔叔驾驶，我在车上用火神炮掩护他，清除路上的敌人。一路杀过去之后车子撞毁，换车，由我来驾驶，一路前往Hsin那里。注意躲避直升机的轰炸，走之字形路线以躲开炸弹，就可以即时赶到。

Clear the Pier

Hsin得到了我们送去的情报之后怒不可遏，当机立断决定大义灭亲，让我去干掉Chan。到达他的据点之后，先摆平他的手下（人很多），一直杀到最后Chan藏身的地方。这家伙拼命辩解自己是冤枉的，但是为时已晚。这个弱智见大势已去，又开始发挥自己的特长——逃跑。追上他的车子干掉他，肃清任务完成，Hsin，找和尚为你的儿子超度吧。

Hit from the Tong

Zhou是必须清除的另外一个叛徒，虽然有点冤（Zhou：我明明都已经快做老大了，这时候篡位干什么！）。但是这个家伙显然比低智商的Chan高出很多。除了大批警卫之外，他还亲自驾驶直升机来对付我。这时需要借助电梯上楼顶，拿到火箭筒，之后就可以对付他了。但是他的飞机也不是在一个地方叫人随便打的，一共需要换3次电梯，最后才能干掉他。

Salt in the Wound

所有的叛徒清除了，看来未来唐人街的三合会头把交椅非我叔叔莫属了。我和Heston一起去找他，却意外地在他的手下里发现了当初杀害我父亲和袭击我的人。原来真正的幕后黑手是他，我的叔叔，不，是Kenny！他发觉事情败露，立刻指示手下杀死我和Heston灭口。突然之间，IAD和FIB的人同时出现在这里，原来他们盯着Kenny也不是一天两天了。机会就在眼前，马上干掉这里所有的敌人，打开通路，赶在Kenny之前找到Hsin，把真相告诉他。这里的敌人很多但是基本上不禁打，唯一有威胁的就是一个使火箭筒的家伙（打中的话一击必杀）。如果之前任务的火箭筒还在的话，现在只要看准机会，在他发射的间歇对其攻击，就可以将他干掉。收拾完这里的敌人之后，立即赶往Hsin那里。但是Kenny已经先到一步，正忽悠老头子说我是叛徒。我和Heston即时赶到，揭露了他的谎言。恼羞成怒的Kenny掏出从我那里抢走的御剑把Hsin砍成重伤，这次他不打自招了。最后的决斗就在眼前，我杀掉了自己的叔叔，重伤的Hsin觉得自己已经时间不多，而自己的继承人又都死光了，于是决定把三合会帮派头目的位子传给我。这时候警察终于像电影里一样赶到了，美国警方与情报部门准备针对唐人街的黑社会进行彻底的打击，将所有与黑帮斗争相关的人员全部逮捕。眼看我也难逃入狱的命运，幸亏Heston救了我。他下令把Hsin带回去救治，却让他们放过了我。

我，Huang Lee，作为唐人街三合会唯一的指定继承者，在经历了无数次背叛、暗算和利用之后，终于登上了这个地下社会的权力顶点。面对眼前这个很多人曾经以命相搏、拼死争夺，导致无数人丧生的位置，我所想的却是，这是我最初想要得到的吗？在这个位置上，我又能坐多久呢……？ （完）

SYSTEM 01 游戏战斗系统详解

基本操作

按键	作用及说明	十字键的上键	捡起地上的特殊道具
A	徒手时是拳头攻击，按住A键可以抓住敌人或捡起地上的武器	十字键的左右键	装备获得的武器
		十字键的下键	挑衅，但不大好使
B	电锯攻击以及终结技，晃动Wii手柄即可挥舞电锯从不同角度攻击	水平晃动Wii手柄	拳背攻击
		竖直晃动Wii手柄	上勾拳
Z	跳跃	晃动双截棍	翻滚躲避
C	重置视点，按住C键是锁定敌人	–	暂停键，打开菜单

●进阶技巧

重拳：在按A键攻击的同时将Wii手柄向前刺出

跳起电锯：按住B键，按Z键跳起的同时将Wii手柄水平或竖直的挥舞，攻击力比站立使用电锯时要高出许多

跳起拳击：按Z键跳起后按下A键，主角就会高速撞向地面的目标，如果手头有匕首的话还能在空中进行连击

躲避反击：晃动双截棍主角会向后翻滚进行躲避，半途按下A键主角就会用肩部去撞敌人，如果手上有狼牙棒或是武士刀时特别有效

筋肉旋风：名字源自摔角漫画里的一个必杀技，先用上勾拳将敌人打至浮空，之后按住A键即可。

●躲避的使用



在本作中没有防御技巧，尽管在游戏中的大部分时间我们都是在“以攻代守”，但这并不代表敌人就没有出手攻击你的机会，这时就只能通过翻滚或是跳跃来躲避了。老实说，本作中普通难度下敌人的AI并不能算太高，大部分时间里它们只是傻傻的站在一边等死，不过这也不能掉以轻心，在攻击的同时随时留意旁边敌人的动静，如果它们准备动手攻击了就马上晃动左摇杆做翻滚躲避。在对付大型敌人特别是BOSS战时，面对它们的攻击与其用跑动躲避，倒不如接近后在适当的实际做翻滚躲避，这样起身后往往能获得较好的反击位置和机会。

SYSTEM 02 全组合技发动方法

在游戏的战斗系统中，除了最简单的拳头和电锯攻击之外，“徒手”战斗时还有一些特殊的连续技，或者说是组合技。本作一共存在16种组合技，有的需要用到A键的左手攻击，有的需要用到B键的电锯攻击。分数从5点到150点各不相同，虽然种类繁多，但真正常见好使的也就那么几个，不必贪多。

组合技名称	发动方法	组合技名称	发动方法
Shoulder Charge	跑动+A	Uppercut	竖直摇动Wii手柄
Jump Attack	跳跃+A	Aerial Punch	Z+A
Counter Punch	躲避+A	Slam Toss	按住A抓住一名正在摔落的敌人
Shoulder Throw	抓住敌人+竖直摇动Wii手柄	Vertical Slash	按住B+竖直摇动Wii手柄
Side Throw	抓住敌人+水平摇动Wii手柄	Horizontal Slash	按住B +水平摇动Wii手柄
Head Butt	抓住敌人+摇动双截棍	Aerial Vertical Slash	Z+按住B+竖直摇动Wii手柄
Punch	A、A、A、A		
Power Punch	A、A、A、A+↑	Aerial Horizontal Slash	Z+按住B+水平摇动Wii手柄
Backfist	水平摇动Wii手柄		

SYSTEM 03 各种武器使用技巧



虽然作为主角，杰克左手的铁拳和右手的电锯都是极为有力的武器，不过敌人也都不是吃干饭的，特别是到了后期，除了随处可见的人海战术外，还会有僵尸、外星生物等诸多乱七八糟的对手，灵活运用环境中提供的武器和机关是生存下来以及获得高分的必备知识。

游戏中的普通武器随处可见，按A键即可拾取，之后一直按住A键接近敌人再按照提示输入特殊操作就会发动特殊攻击技巧，这类攻击一般杀伤力较大且分数较高。有的武器或是道具也可以远距离扔过去砸敌人，有的武器还是发动特殊终结技的前提。

除了普通武器之外还存在特殊武器，这类特殊武器一共有9种，需要达到特定的分数才会开启宝箱，拾取后即可使用，有一定的使用次数限制，其中最后2种必须通关一次才能开启。

特殊武器名称	中文名	使用技巧
Spiked Bat	狼牙棒	出现频率较高，可中远距离攻击，也会在Man Darts中提供
Daggers	匕首	两把短剑，攻击距离较短，但攻击频率非常之高
Spear	长枪	出现在Asian Town，可以旋转着同时攻击3个敌人
Golf Club	高尔夫球棒	在迷你游戏Man Golfand中提供，Mad Castle的courtyard也有提供
Tourch	火炬	出现在Mad Castle，可以烧伤敌人
Magnet Gun	电磁枪	出现在Area 66，A键可以发动连续射击
Missile Launcher	导弹发射器	只在游戏特殊场景中出现
Double Chainsaw	双手电锯	电锯男的专用武器，通关后开启
Katana	武士刀	通关后开启，有特殊终结技



MADWORLD

作为三上真司带领原四叶草骨干成员成立新公司“白金游戏”之后的第一款作品，《疯狂世界》继承了这帮家伙们一贯的个性风格，游戏中除了鲜红的血液之外就只剩下黑白两色。这是个绝对另类的暴力游戏，但绝不缺乏乐趣。 □文/北斗

NINTENDO Wii	本刊译名：疯狂世界		发售日未定	
	动作游戏	SEGA	49.99美元	美版
	DVD	1~2人	1格	17岁以上

SYSTEM 04 屠杀模式规则全介绍

在游戏中存在有一些特殊的迷你游戏，每关当你的分数达到一定要求后去特殊地点就会自动触发“屠杀模式（Bloodbath Challenges）”。在该模式下，玩家可以在规定的时间内按照特殊规则去完成挑战，这是快速获得高分的一条捷径。每关只能挑战一次，失败了也不会死（被杀死除外）。

本作中一共存在10个屠杀挑战小游戏，每个小游戏分为1–4局，时限也各不相同，短的只有40秒，长的则有3分钟。这些小游戏散布在单人模式中，多人模式下也可以玩。以下为10个小游戏的相关情况介绍，玩法上这里只稍作提示，具体操作请参看流程攻略部分：



挑战名称	所在关卡	回合数	时限	玩法简介
The Turbinator	Varrigan City 1–1	3	1:30	将敌人仍田涡轮中
Rocket Reamer	Varrigan City 1–1	4	0:40	将敌人扔到火车前
Death Press	Varrigan City 1–2	1	2:00	将敌人扔进压榨机
Man Darts	Varrigan City 1–2	1	2:00	将敌人砸上大圆靶
Money Shot	Asian Town 2–1	1	2:00	用瓶子将敌人砸上目标
Hanabi	Asian Town 2–2	3	2:30	将忍者塞进火药桶放烟花
Man Golf	Mad Castle 3–1	1	3:00	将僵尸的头用高尔夫球棒打飞
Road Rampage	Area 66 4–1	1	2:00	骑摩托从外星生物头上碾过
Money Shot Ⅱ	Area 66 4–2	1	2:00	用瓶子将敌人砸上目标，目标更少，还有UFO
Man Darts Ⅱ	Casino Land 5–1	1	2:00	将敌人砸上大圆靶，敌人体积更大

SYSTEM 05 如何迅速获得高分

本作的流程并不能算长，但这本就不是一款准备以长度取胜的游戏，在具体的游戏中，你的首要目的就是尽可能多的获得高分。如果只是像其他动作游戏那样以单纯的杀死敌人为目标，那么就会少了许多的乐趣，而且更重要的，想要见到BOSS就必须获得足够高的规定分数才行。如果只是单纯的拳打脚踢，得打到何年何月？何况还有时间限制——虽然实际上给出的时间非常充裕，但如果不能玩得丰富多彩，也就失去了最精华的部分。



首先，主角杰克可以发动各种比较“普通”的攻击，这类攻击的分数一般不会太高，拿高分的关键在于灵活运用环境中的道具和机关进行组合，杀死一个敌人前，你得考虑可以利用什么样的组合才能从其身上拿到更多的分数。可能的情况下，多多关注场景中提供的道具和物品，例如铁杆、木桶、电缆、罐头、箱子等等，利用它们对敌人发动攻击不但可以获得高分还能造成有利于我方的状态。

另外，像是布满铁刺的墙壁、尖尖的树杈、电椅、水泵、圆形电锯等机关类装置，也可以行成组合攻击，获得很高的分数。举个常见的组合攻击模式：用轮胎将敌人套起来得到6000分→再用铁杆插进敌人头部得到15000分→将这个敌人拖到有铁刺的墙壁发动QTE三次可得到20000分，轻松即可获得41000分。这样的组合还有很多，只要你能多琢磨琢磨就会发现。



除此之外，能够在关卡中获得高分的方式还有屠杀模式（Bloodbath Challenges）以及死亡观赏模式（DeathWatch Challenges），按照规则去操作的话，就能在时限内获得极高的分数奖励。最后，通关后还会根据玩家的表现给出追加分数奖励，包括各种杀敌方式、杀敌数、杀敌效率、通关时间以及剩余命数。

附基本攻击的分数		
拳击：500	空中拳击：1000	水平切割：1000
重拳：1000	过肩摔：1000	空中竖直切割：2000
拳背：1000	侧投：1000	空中水平切割：2000
上勾拳：1000	旋转摔：1000	各项终结技：500–1000
反击拳：1000	竖直切割：1000	

SYSTEM 06 全终结技达成方法

本作中存在各种各样的终结技，除了一开始你所学到的几样基本的终结技外，根据你与敌人当时的情形，例如其是站立、躺在地上或是空中，以及与周围环境的互动和你所使用的武器等等都会有所区别。游戏中一共有21种终结技，除了其中1种之外，其余20种终结技的每个动作都会得到20000分的奖励；有的终结技发动与否有随机性，有的要求特殊环境。大多数的终结技发动前提是使用B键的电锯，并且敌人正处于眩晕状态（屏幕中央正下方有发光的骷髅图标提示）。以下为所有终结技的名称及发动方法，括号内为特殊敌人名称或特殊武器名称：

终结技名称	发动方法
Giant Swing	按A键抓住敌人并转动Wii手柄
Ragdoll Slam	按A键抓住敌人并晃动Wii手柄
Aerial Backbreaker	当敌人处于浮空状态时按A键抓住敌人
Spine Snapper	面对站立的敌人时按住B键
Neck Cracker	面对站立的敌人时按住B键
Heart Surgery	面对站立的敌人时按住B键
Jugular Saw	面对站立的敌人时按住B键
Vertical Slash	面对站立的敌人时按住B键
Horizontal Slash	面对站立的敌人时按住B键
Amputator	面对站立的敌人时按住B键
Impaler	面对浮空的敌人时按住B键
Curb Stomp	面对爬在地上的敌人时按住B键
Chainsaw Splitter	面对爬在地上的敌人时按住B键
Ghetto Guillotine	面对爬在地上的敌人时按住B键
Scissor Slice（Scissorman）	面对站立的Scissorman时按住B键
Goblin Goodnight（Tenqu）	面对站立的Tenqu时按住B键
Beheader（Dagger）	手中有匕首或短刺时面对站立的敌人按住B键
Brutal Bisector（Dagger）	手中有匕首或短刺时面对站立的敌人按住B键
Mounted Spine Ripper（Dagger）	手中有匕首或短刺时面对爬在地上的敌人按住B键
Curb Stop（Dagger）	手中有匕首或短刺时面对爬在地上的敌人按住B键
Windmill of Death（Spear）	手中有长枪时面对站立的敌人按住B键
Itomagoi（Katana）	手中有武士刀时面对站立的敌人按住B键

SYSTEM 07 特殊道具的效果

游戏中在桶子或是宝箱里藏有一些特殊道具，用特殊方法杀死敌人也会掉出这类道具，按上键即可捡起并即时使用，血满的情况下不可再加血，它们有不同的作用：

英文名	中文名	效果
Happy Pill	快乐药片	小血，可以回复少量体力，为可掉落物品
Happy Onion	快乐洋葱	大血，可回复所有体力以及冷却电锯，为可掉落物品
Jack Balloon	杰克气球	奖1条命，为不可掉落物品

SYSTEM 08 死亡观赏挑战模式全解

“死亡观赏挑战（DeathWatch Challenges）”的名字来源于游戏中那个虚拟的电视台中的一档节目，每关开始的时候我们都会看到一个类似电视转播的界面，上面标注有当天的各项气象参数以及本关的BOSS等参数，主角杰克的行动是实时通过卫星转播的。每关的挑战条件都不相同，包括通过特定方式杀死一定数量的敌人或是限时内干掉BOSS等等。达成条件后可以获得很高的分数奖励。

本作中一共存在29个死亡观赏挑战项目，但这些在一周目时并不能全部开启，想

关卡	达成条件	奖励分数	开启条件	关卡	达成条件	奖励分数	开启条件
1–1	让火车撞上BOSS	500000	2周目	3–1	将喷泉上的6个尖刺全扔上敌人	300000	1周目
1–1	达到三百万分	900000	3周目	3–1	1命不死通关	800000	2周目
1–1	1命不死通关	800000	4周目	3–1	获得五百万分	900000	3周目
1–1	15分钟内杀死BOSS	300000	5周目	3–1	杀死4个死神	600000	4周目
1–2	得到3个牛头面具	500000	2周目	3–2	用烛台插中钻头怪5次	800000	1周目
1–2	杀死100个敌人	400000	3周目	3–2	杀死200个敌人	400000	2周目
1–2	达到三百五十万分	900000	4周目	3–2	1命不死通关	800000	3周目
1–2	杀敌数在25个以内	700000	5周目	4–1	10分钟内杀死BOSS	300000	2周目
2–1	得到3个眼球每个眼球	100000	1周目	4–1	无伤通关	999999	3周目
2–1	达到三百万分	900000	2周目	4–1	获得五百六十万分	900000	4周目
2–1	15分钟内杀死BOSS	300000	3周目	4–2	杀死逃跑的灰色敌人	99999	1周目
2–2	救出3个女艺妓	50000、70000、90000	1周目	4–2	获得三百万分	900000	2周目
2–2	15分钟内杀死BOSS	300000	2周目	4–2	15分钟内杀死敌人	300000	3周目
2–2	炸熟8000点“食物”	800000	3周目	4–2	1命不死通关	800000	4周目
2–2	无伤通关	999999	4周目				

成为疯狂世界中的NO.1 在血雨腥风的世界问鼎王者



攻略之前的说明：每关的流程都很简单，不断用各种方法杀死敌人，随着分数的升高会逐渐开启各项道具武器、屠杀挑战模式，最后才会开启BOSS战。在“疯狂世界”中，每个BOSS都有自己的排名，玩家自己最初的排名是256位，每杀死一个BOSS，就会取代他的位置获得相应的排名，最终目标自然是问鼎NO.1！

1-1 BOSS Little Eddie（178）

Address：Varrigan City，Central Station

本关一开始可以说是训练关，注意右上角的对话框，那里有各种基本操作的提示，虽然你也可以随意乱打一气，但是必须准确完成各项提示中的操作才能继续下一步。训练关的第一部分完成后跳上轿车，下来后是学习利用环境物品组合高分连击，同样需要按照提示完成操作，分数达到20000分后开启屠杀挑战“Turbinator”。

屠杀挑战模式（Turbinator） 这个的规则非常简单，在规定时间内尽可能多的将那些因为吸力动弹不得的敌人抓起来扔进巨大的涡轮里。注意主角自己不要太靠近危险地区，否则自己也会给吸进去。

进入地铁站，目标是在30分钟内获得1600000分。这里可以练习使用各种杀敌的组合模式，下面中间箱子的顶部可以拿到1条奖命，达到800000分后会有辆布满铁刺的火车开过来，达到1000000分后可开启狼牙棒，达到1200000分后电锯男出现，这家伙有些难对付，要小心。达到1400000分后开启另一个屠杀挑战“Rocket Reamer”。

屠杀挑战模式（Rocket Reamer） 目标是尽可能多的将敌人扔上铁轨，火车每隔一段时间就会疾驰而过将铁轨上的敌人压碎，当然，自己可别站上面找死。

BOSS战（VS Little Eddie） 体型硕大的链球怪，主要攻击方式就是挥舞链球砸你、跳过来踩踏和用手抓你。与他保持足够距离，等其挥舞完链球后用电锯砍它两下再跑开，一定创伤后其会暂时不可行动，可痛宰之。如果被其抓住需要QTE，成功的话也可造成较大伤害，当其体力槽空了后走过去发动QTE终结技。

1-2 BOSS Jude the Dude（142）

Address：Varrigan City，Downtown

一开始就会看到找到个加血，可以利用地形拿高分，获得60000分后就会开启武器狼牙棒，获得250000分后开启屠杀挑战“Death Press”。

屠杀挑战模式（Death Press） 将敌人尽可能多的扔上中间那个圆形区域，巨型压榨机会将其中的敌人全压成碎肉，多用抓投。



拿到更高分数后电锯魔会再次出现，获得750000分后可以获得1条奖命，获得950000分后开启武器匕首，获得1100000分后开启另一个屠杀挑战“Man Darts”。获得1750000分后是BOSS战。

屠杀挑战模式（Man Darts） 方法是利用手中的狼牙棒将敌人当飞镖一样打上那个巨型圆靶，注意是按B键而不是A键。

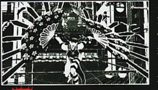
BOSS战（VS Jude the Dude） 当他在上方平台滑行时会连续射击，此时打不到他，保持持续跑动以躲避子弹。等其下来后先避开其攻击再上去用电锯砍，有可能发生肉搏的QTE，此时需要先躲避其发射的子弹再趁机重创之。

1-3 BOSS Von Twirlenkiller（98）

Address：Varrigan City，Red Line Way

本关前半部分很简单，没有任何分数要求，你只需驾驶摩托不断前进和杀敌即可。在与敌人并肩行驶的情况下需要先靠近再攻击，最好直接从敌人车辆后面用电锯砍，之后自动进入BOSS战。

BOSS战（VS Von Twirlenkiller） 战斗开始后先跑到桥的另一头去找BOSS，他会发出旋风，接近战时需要先躲避其攻击，他有时会在双手前端形成小旋风砸你，之后再靠近并发生QTE，用电锯锯下他的一只手臂给予重创



。之后其行动方式会稍有改变，例如连续发射大型旋风，再锯下他另一只手臂就差不多搞定了。

2-1 BOSS RinRin（94）

Address：Asian Town，Great Wall St.

本大关的场景转移到了“亚洲镇”，出现了许多新的敌人，例如中国的刀客等等。本关基本就是在街上乱战，分数达到200000后会驶进一辆布满铁刺的巴士。跳上楼会进入这关的后半部分，获得650000分后会开启武器匕首，获得1000000分后可以进入电梯与名为Yee Fung的小BOSS战斗。此战需多用躲避，获得1300000分后开启屠杀挑战“Money Shot”。获得2000000分后开启BOSS战。

屠杀挑战模式（Money Shot） 先拿起苏打瓶摇晃，之后插入敌人头部放好就会自动飞到远处。苏打瓶摇得越久，敌人飞得也就越远越高，不同的目标摇晃的时间也不同。

BOSS战（VS RinRin） RinRin在地上的攻击方式主要是像回旋镖般扔出两把铁扇，先躲开后迅速冲上去攻击。当她在上方平台时会扔炸弹下来，可以用炸弹炸她，但较难掌握。QTE可以将其打上广告牌行程电击造成较大伤害。

2-2 BOSS Shogun（71）

Address：Asian Town，Bistro

本关的敌人都是忍者，基本思路是不断向楼上前进。获得150000分后可以开启武器长枪，这个很好使，攻击距离远且能同时应付数名敌人。每救出一名女艺妓就会回复所有的体力，在上方好遇到使用镰刀的小头目TENG，长枪在手的话可以极轻松的料理掉。途中的回廊会遇到骑摩托的忍者，获得800000分可以开启屠杀挑战“Hanabi”，获得2250000分就会开启BOSS战。

屠杀挑战模式（Hanabi） 规则很简单，场景中有许多的火药桶，尽可能多的抓起敌人扔进桶内，时间一到，桶内的敌人就会被放人肉烟花上天。

BOSS战（VS Shogun） 看上去挺凶残—BOSS，实际挺好打的。其主要攻击方式有两种，一是距离比较远时会旋转挥舞武器冲过来，一是近距离的攻击。推荐近身战斗，先侧身躲开他的攻击再用电锯给他两下，当其站立咆哮时可以冲过去发动QTE给予重创。

2-3 BOSS Yokozuna（53）

Address：Asian Town，Sumo Arena

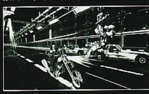
BOSS战（VS Yokozuna） 一上来就直接是BOSS战，倒是干脆。此场战斗共分为三个阶段，圆形斗技场的周围的机关也会相应变换，第1局是刀剑，第2局是电网，第3局是大炮。战术思路就是先与BOSS拉开距离，他会眼睛发光着冲过来攻击你，看到其眼睛发光后马上跑开，然后再冲上去用电锯砍，一定伤害后进入QTE，成功的话就会将BOSS打到场边的机关上重创，3局都是如此。

3-1 BOSS The Shamans（49）

Address：Mad Castle，Courtyard

场景又是一变，本大关的敌人全都是僵尸，虽然就敏捷性和攻击力而言并不出色，但其特点在于一定程度的“不死”特性。必须将其彻底了解才行，即便是给斩成两段都还会爬过来攻击你。从本关开始，难度有不小的提升。

本关比较难缠的敌人就是死神，达到8万分左右就会第一次出现，其行动速度极快，使一把巨型镰刀，攻击力极高。将其击退后注意在之后的战斗中一定不能被僵尸抓住，一旦被抓住就会强制进入QTE，死神再度浮现，必须在最快的时间内成功输入QTE（将手柄向左摇），失败直接死一条命，成功的话死神也会再度现身，需要将其击退。

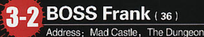


庭院右侧的喷泉上有6个尖刺，将尖刺全挂满尸体会有额外的分数奖励。获得350000分可以开启高尔夫球棍，获得700000分可以开启道具快乐洋葱（大血），获得1000000分可以开启屠杀挑战“Man Golf”，获得2500000分就是BOSS战了。2楼中间可以将僵尸打上月亮的大炮和1楼的众多铁刺都有助于快速获得高分。

屠杀挑战模式（Man Golf） 目标是用僵尸的头当球去打悬在半空的目标。僵尸会只顾舔食地上的血，先A键

给一棍再B键将其踩在脚下，此时可以调整“击球”角度，晃动手柄即可挥出球棍。

BOSS战（VS The Shamans） 巨型狼人，它每隔一段时间就会自动召唤数只小狼人，建议先将小狼人干掉。BOSS主要有两种攻击方式，一是旋转攻击，一是连挥两下爪子，等其挥完后快速冲上去用电锯。当其咆哮时冲上去可以发动QTE，此时它会召唤两只小狼人，注意当两只狼人是并排出现时，QTE肯定是将手柄向右挥，当两只狼人成一列出现时，QTE肯定是将手柄向下挥。



3-2 BOSS Frank（36）

Address：Mad Castle，The Dungeon



一开始是在数间牢房中，这里有许多刑具可以利用来拿高分，获得100000分后钻头怪出现并开启中间的圆形场地。钻头怪是可以杀死的，但是需要反复好几次才行，杀不杀死他都没关系。获得175000分后会开启武器狼牙棒，获得530000分后开启道具快乐洋葱，获得700000分后开启屠杀挑战“Death Press 2”，获得2450000后可开启武器匕首，获得2650000后是BOSS战。圆台旁边的机关可以开动大指针绕场旋转一圈切割敌人拿分。

屠杀挑战模式（Death Press 2） 目的就是将场中的僵尸抓起来扔到那只巨手上，扔进去两只僵尸后其就会将手里的僵尸捏碎并疯狂拍打面前地上的僵尸。

BOSS战（VS Frank） 下面的大池子里都是水，BOSS是巨型机器人弗兰克斯坦。建议站在上方的平台，其主要攻击方式就是挥手扫你，看准了用翻滚躲过后再冲上去拿电锯砍两下。一定伤害后可以发动QTE拔出其头上的螺丝给予重创，当其坐回椅子上给自己加血时需要快速跑过去砍他以中止其回复。另外要注意，如果不小心掉落到水池里，一定不要慌，随时注意BOSS的举动，当其俯下身准备放电时马上跳起躲避，否则会被重创。



3-3 BOSS Elise（18）

Address：Mad Castle，Sanctuary

前半段就是以教堂为目的赶路，注意快到教堂时那些圆柱会开始崩塌，注意躲避。

BOSS战（VS Elise） 开始后迅速冲上前去，Elise会召唤出一大堆蝙蝠围着自己，跳起用电锯攻击其本体。一定程度后本体会消失，只剩下一大堆蝙蝠追着你不放，保持跑动不要停下，注意观察，如果看到有不同与其他物品的雕像或是窗户，就靠近用A键将BOSS本体拖出来发动QTE一阵猛砍，反复几次即可搞定。



4-1 BOSS Kojack（11）

Address：Area 66，Access Hangar

与1－3差不多，本关也是骑在摩托上的战斗，不同之处则在于你是绕着场地反复的绕圈行驶，只有分数攒到了2800000分才能开启BOSS战。之前的攒分行动稍微有些无聊，好在450000分后可以开启屠杀挑战“Road Rampage”。

屠杀挑战模式（Road Rampage） 规则很简单，尽可能多的碾过敌人。晃动手柄或是双截棍都可以让主角驾驶摩托旋转起来，将敌人撞到陷阱里还会额外的分数奖励。

BOSS战（VS Kojack） 可能是游戏最简单的一场BOSS战了，仍旧是骑着摩托车战斗，操作与“Road Rampage”中的差不多。接近BOSS后晃动摇杆用旋转攻击他或是发动QTE，之后需要注意小地图，看到黄色圆点快接近你时就代表BOSS快要追上你了，此时再次发动旋转攻击，不但可以攻击成功还能避免被撞上，反复数次即可搞定。

4-2 BOSS The Masters（5）

Address：Area 66，Maintenance Facility

场景简单明了，上下数层，每层都有大量的环境陷阱机关可以使用，当然也要避免自己被伤到。但是敌人却强大了不少，攻击力都挺高，要多用躲避技巧。有盾牌的敌人无法直接抓起，必须先用拳背或是上勾拳将其砸晕才行，将别的敌人砸在他们身上也能达到眩晕效果。

达到200000分可以开启武器电磁枪，按住B键可以锁定一大群敌人，再按A键就能射击，建议一开始不要过度使用，一会还有大用。获得500000分会开启融合引擎，之后需要与机器武士Cyber Slicers战斗，此时电磁枪就能派上大用场了（不然可能会陷入苦战）。注意机器武士身上开始冒火花是即将自爆的前提，将其引入敌人堆中可以趁机捞一票。获得1100000分后会开启激光枪，获得1300000分会有怪物被放出，趁其逃跑前干掉之可以获得近10万分的奖励。获得1700000分后开启屠杀挑战“Money Shot 2”，获得2600000分可获得1条命作为奖励，获得2900000分开启BOSS战。

屠杀挑战模式（Money Shot 2） 与之前那个游戏一样，只不过难度稍微大了一点点而已，苏打水瓶尽量多摇一会。打下UFO有额外的5万分奖励。

BOSS战（VS The Masters） 当他们放出一个分身冲过来砍你时可以轻松躲过，之后冲上去砍浮在半空的本体。当他们站在场地边上准备举桶砸你时建议快速冲过去用电锯砍之，当他们用发光的剑指向你时，就准备QTE吧，成功的话会给予其重创。

4-3 BOSS Martin（2）

Address：Area 66，Robot Factory

BOSS战（VS The Masters） 对战超巨大机器人，平常状态下基本只能看到它的两只脚。战斗开始后建议先跑到拖车上，当其发射导弹时，地上会标记有着弹点，避开这些地方即可，但要注意的是导弹爆炸后会有辐射效果，因此要尽可能的远离。当其发射火箭时只要保持跑动即可躲开，当期用手来扫你时可以翻滚躲避。平常可以用电锯砍它，如果有火箭掉落到拖车上就可以捡起来发射回去，QTE仍然能重创。

5-1 NO BOSS FIGHT

Address：Casino Land，The Strip

本关基本上是线形场景，第一个场景可以将敌人扔到泵下，得到100000分后开启武器狼牙棒。之后的场景可以考虑将敌人扔进大型博彩机中，奖励分数较高，得到500000分后开启武器匕首。接下来打法照旧，获得1000000分后会开启新的博彩机，获得1250000分后卡车开启。前往卡车处，这里敌人众多，建议用金钱吸引他们的注意力再趁机虐杀之。获得1500000分后开启道具快乐洋葱，开启1750000分后钻头魔再次出现，老办法料理之。获得2000000分后开启屠杀挑战“Man Darts 2”，获得2500000分后即可过关，本关没有BOSS战。

屠杀挑战模式（Man Darts 2） 与上次的玩法相同，难度有所提高。



5-2 NO BOSS FIGHT

Address：Casino Land，Tower

规则很“简单”，与之前遇到的那些小BOSS的连续战斗。第一个是Yee Fung，打法与之前相同，惟一的不同是这次他会放出许多小的自己，先干掉本体再打小分身。多用躲避，搞定这场战斗后电梯会带你进入下一场战斗。

第二个是Tengu，他的伎俩与刚才那场战斗类似，仍然建议先解决本体，如果使用分身术会比较麻烦，如果有肉块的话可以用它吸引忍者别过来添麻烦。第三场战斗是同时对战两个电锯男和之后的钻头怪，打到这里，应对办法就不用多说了，全凭各自本事吃饭吧。本关仍然没有BOSS战。

5-3 The Black Baron（1）

Address：Casino Land，Ring of Madness

BOSS战（VS The Black Baron） 终于到了最后的战斗，BOSS的战斗风格可谓揉拳击与摔跤与一体，接近战是其长项，因此他会迫切的与你进行肉搏战。当其跳到空中开始旋转时那就代表他会用下落踢攻击，这个可以用翻滚轻松躲开，当他退后并喊道“Don't stop now！”时就会用瞬移攻击，此时需要迅速往一侧跑开。Baron的常见攻击套路是一套拳击，上勾拳以及旋转踢，等其使完后就可以冲过去电锯招呼了。当其用双手捂脸蓄力时可以冲过去发动QTE，成功的话可给予其重创，失败的话……当其受到一定程度的伤害后会真正发威，此时会多出两种攻击方式：一是先退后再给予你连续重击，必须连续快速晃动双截棍翻滚躲避，否则会被重创；另外一种则是像《上帝之手》中那样蓄力爆发，必须在适当的实际翻滚才能躲开。另外还要注意的就是特定的QTE情节，必须迅速正确输入才行，苦战之后，终于获得最终的胜利。



史上最强的远吕智在此！
穿梭时空，又有两名新武将参战！
可使用角色高达96名……
收录了《无双OROCHI》和《魔王再临》
这是《无双OROCHI》系列的巅峰之作！



□文/七曜

全部关卡出现条件一举公开！

戏剧模式12新关卡出现精确条件！赤壁合战：妲己、百々目鬼、牛鬼平均等级达到30。南中周游记：三藏法师、孙悟空、卑弥呼平均等级达到30。关ヶ原攻防战：源义经、武藏坊弁庆、平清盛平均熟练度达到20。白帝城合战：远吕智、伊达政宗、前田庆次使用可能。贱ヶ岳合战：妲己、ガラシャ、星彩使用可能。江户城救出战：服部半藏、ねね、风魔小太郎使用可能。天水救出战：三藏法师、张郃、杂贺孙市使用可能。姊川合战："天水救出战"过关。合肥攻防战：武藏坊弁庆、妲己、卑弥呼使用可能。三方ヶ原救出战："合肥攻防战"过关。五行山脱出战：妲己、百々目鬼、牛鬼使用可能。古志城决战：除本关之外，所有故事模式和戏剧模式全部关卡通关。其他老关卡的出现都和全部角色的使用权相关，大部分获得角色使用权就能开启。前作和角色等级、熟练度相关的戏剧模式关卡出现条件难度降低。熟练度上限只用达到20，而等级上限只用达到30。例如大坂城之战开启条件变为曹操、刘备、孙权平均熟练度达到20。本能寺之战开启条件变为稻姬、黄忠、夏侯渊平均等级达到30。



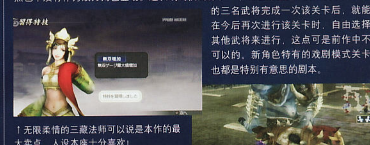
↑将其他所有故事模式和戏剧模式全部关卡通关，本关和真蛇一同出现。

猛将如云，全武将使用条件公布！96名无双猛将与玩家一同浴血奋战！

本作一共提供了96名无双武将供玩家使用，原来在《无双OROCHI》中，很多角色都是要求在特定关卡达成特殊条件才会开启使用。本作中依然存在这种条件，不过如果玩家不愿意再去费力达成开启条件也没关系。

因为当每个势力的关卡全部打通以后，就能自由的使用已经开启的所有角色来进行故事模式。而且和《魔王再临》中一样，当打通全部势力的故事模式后，就能使用除了真·远吕智、百々目鬼和牛鬼以外的全部武将。新增的三藏法师和武藏坊弁庆一开始就能在自由模式中使用，当故事模式通关后，就能在故事模式中使用。

戏剧模式只有南中周游记、赤壁合战等限定关卡能使用。百々目鬼的使用条件是获得5个素材；牛鬼的使用条件是获得25个素材；真·远吕智的使用条件还是全部故事模式+戏剧模式关卡通关，这次还包括《无双OROCHI》中的所有关卡，包括外传。三藏法师和武藏坊弁庆虽然能在故事模式中使用，但没有任何与其相关的剧情出现，当然也不没有作为敌方角色登场。这次戏剧模式有了一个长足的进步，就是玩家用规定的三名武将完成一次该关卡后，就能在今后再次进行该关卡时，自由选择其他武将来进行，这点可是前作中不可以的。新角色特有的戏剧模式关卡也都是特别有意思的剧本。



↑无限柔情的三藏法师可以说是本作的最大卖点，人设本座十分喜欢！

→巨人骑小马，牛鬼骑上赤兔马，虽然移动速度不减，但看上去却十分别扭。

万里起云烟；二蛇合一，双双再临！

《无双OROCHI Z》是《无双OROCHI》+《无双OROCHI 魔王再临》在PS3上所推出的独占版强化合集。游戏一共增加了两名全新的无双武将，三藏法师和武藏坊弁庆，另外前作中的两名妖魔——百々目鬼和牛鬼也都可以在故事模式和戏剧模式中使用，这四名无双武将都拥有四把自己独立的武器。本作中同屏人数确实如KOEI之前所介绍，是史上之最。就算玩家没有刻意去杀敌，但每关的斩敌数依然很容易达成千人斩。游戏的系统采用的则是《魔王再临》的，也就是说在何时何地都能使用附有炼成能力的武器。故事模式也是由前两作的故事模式关卡串联起来，《无双OROCHI》8章+《无双OROCHI 魔王再临》8章，组合成一共长达16章的关卡。关卡的顺序、胜利条件、即时任务等一切要素都没有改变，只是《魔王再临》中的30个素材，部分重新分布了。另外《魔王再临》的第1章紧接着初代的故事模式成为第9章。

↑孙悟空的第四套服装戴上了玉帝的帽子。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：无双OROCHI Z		2009年3月12日
动作育成	KOEI	7200日元	日版
BD	1-2人	269K	12岁以上

神、魔、人三界的超级偶像

云袖乱舞起天岚
三藏法师

ヒテン 飛天+20	基本攻撃力 62	天舞	
雷 10	陽 10	斬 10	破天 10
勇猛 10	旋風 10	神速 5	極意 10

三藏法师是本作的最大卖点之一，人设采用了典型的KOEI无双系列传统美女类型。她是速型武将，能在空中进行二段跳，并且落地时带有攻击效果。特殊技是消耗无双槽的范围技，另外在100连击达成后，蓄力攻击命中后会追加"魅了"效果。招式方面则以牵制和范围攻击见长。移动速度和出招频率也很流畅，可以说是一位比较正统的无双武将。在武器是选用的云袖，以扫和抛的攻击形式为主。迷人的形象加上容易上手的招式，个人觉得是一个设计的很成功的角色。

随主参战的五条大桥恶僧



タヂカラオノコテ 手力雄小手+20	基本攻撃力 93	天舞	
雷 10	陽 10	斬 10	破天 10
勇猛 8	旋風 10	神速 3	極意 10

武藏坊弁庆的登场几乎早在其家主源义经再前作中登场时就已经缺点了。他是力型武将，战斗时自带刚体效果，受到小的创伤无硬直。通常攻击能达到12方，蓄力攻击则有C8。招式大开大合，移动和出招动作很慢。很多招式在出招前的准备动作时间太长，容易被敌人中断。特殊技是将抢夺来的武器一起向正前方投出，砸向敌人。威力会根据已经击破的武将数而有所上升。武器类型为机关小手，看其进化程度比起源义经的光束剑确实低级不少。

绝大多数角色新增第四套服装！



本作中绝大多数角色都追加了来自无双系列其他作品的第四套服装。第一、第二套服装都是在该武将开启使用条件后既拥有，而第三套服装获得条件，要求武将熟练度达到10；第四套服装获得条件，则要求武将熟练度达到20，其实都非常简单。另外值得一提的是，本作事典里每个武将的壁纸增加到了8张，加上3张特别壁纸一共有747张。第二张壁纸获得条件，要求该武将拥有的特技全习得；第三张壁纸获得条件，要求该武将熟练度达到25；第四张壁纸获得条件，要求该武将熟练度达到30；第五张壁纸获得条件，要求该武将熟练度达到35；第六张壁纸获得条件，要求该武将熟练度达到40；第七张壁纸获得条件，要求该武将熟练度达到45；第八张壁纸获得条件，要求该武将熟练度达到50。特别壁纸一获得条件，要求全部故事模式关卡通关，特别壁纸二获得条件，要求全部戏剧模式关卡通关，特别壁纸三获得条件，要求全部故事模式+戏剧模式关卡全难度通关。

同屏敌人数猛增，精致细节显诚意！

不得不承认，本作正如官方所说，是"最强的OROCHI，在此"！同屏人数多如潮涌却没有丝毫的拖慢现象，这点不得不佩服神机3的强大机能，相比之下几个月前XBOX360移植版《魔王再临》简直是天壤之别，在画面精细度和分辨率方面自然也是提高了好几个层次，柔和的光源和靓丽的背景相得益彰。在很多细节设计方面也可以说KOEI是精心打磨过，例如玩家会发现据点兵组每个杂兵手上的钢盾都会反光，星彩煌天盾牌上的宝石闪烁着耀眼的光芒，源义经拾起武雷之小手后，受到阳光折射很会出现闪光点。拥有斗蓬的武将的斗蓬十分形象，和当年的《真・三国无双3》中那种生硬形成了鲜明的对比。另外要说的是，本作的松风臀部两侧的两个铃铛造型稍微有了调整，看来这也将会是松风在《战国无双3》中的造型。还有《真・三国无双5帝国》中孟获、祝融的新造型也作为第四套服装在本作中登场。



↑源义经的"天使紧身衣"。

百々目鬼究竟为何物？

百々目鬼可谓是本作中，除了远吕智和妲己之外，妖魔军团的代表，这里解读一下它的根源。在日本传说中，古代一个富阔家庭有位小姐，整日被父母逼得学习各种技艺，因此心里非常寂寞和空虚。有一次她买东西的时候，不小心从一家首饰店里带出了一件首饰，到家才发现。但是她没有还回去，相反她觉得心里有一种很刺激的感觉，从此她进进出出各种大小的超市、首饰店、精品屋，每次都顺手带了点东西出来，由于她的穿着阔绰，也没有人怀疑是她。终于有一次她发现自己的手心里长出了一个瘤，没过几天，那个瘤居然从中裂开，成了一只瞪得大大的眼睛。但是她还是没有停止偷窃，终于有一天，她发现她的身上长满了眼睛，一碰就痛。再没几天，她就死了，之后化成了百々目鬼。传说一个法师去收服她时，她已有九十八只眼睛。九十八只眼睛发出的邪光令法师无法动弹。为了不被妖怪凑满百目，法师自毁双目，最后用佛香之灰封住了百百目鬼头上的两只主眼才将其收服。百百目鬼在本作中只是众多妖魔的代表，它不仅是姓名有来历，它的最强武器"神夜良比"一词也是源于《古事记》中的神名。



↑百々目鬼的"转正"，只是远吕智妖魔军团扩大的前兆而已，以后还会有更多妖魔参战！

全部素材贵重物品入手方法！

本作依然是拥有30个炼成武器能力的必要素材。素材只要拿过一次即可，就能反复使用。这次部分素材的分布关卡相比《魔王再临》，有了改变，将一些素材分布到了《无双OROCHI》的关卡中，不过没有分布到外传中。虽然本作中取消了《无双OROCHI》中武将的专署道具，但新增的素材在满足出现条件后，其相同关卡中，出现位置和专署道具是一样的。还有些素材虽然还是分布在《魔王再临》中，但关卡和获得条件也有了改变。不过炼成"天舞"的四样素材获得方法还是和前作中一样，这样一来，全关卡全难度通关还是很快的。



素材名称	获得关卡	获得方法
黑曜石	战国2章"本能寺の战い"	本能寺周边着火后，援护泷川一益灭火成功。
翡翠	蜀2章"长谷堂の战い"	开始后10分钟内，救出月英。
琥珀	魏2章"天水の战い"	我方无人败走条件下，击破明智光秀、蒲生氏乡和黄盖。
莹石	吴2章"长坂の战い"	首先击破凌统为首的伏兵；然后消灭工作部队和岛左近，再击破甘宁。
金	战国3章"九州の战い"	依次击破张角、阿国和小乔。
玛瑙	蜀5章"吴郡の战い"	先到地图右下空城内破坏箭塔，识破伏兵；接着到地图中上方空城内击破落单敌兵，识破伏兵；再到地图左侧空城内，需要跟踪杂兵后，识破伏兵。
金刚石	战国6章"樊城の战い"	开始后5分钟内击破张颌。
孔雀石	魏4章"夷陵の战い"	开始后5分钟内击破庞统。
水晶	吴4章"大坂城の战い"	10分钟内救出孙坚、天守阁二层的可儿才藏，以及蒋钦。
青玉	魏4章"山崎の战い"	开始后5分钟内击破诸葛亮，占领天王山。
红玉	蜀7章"江户城の战い"	开始后10分钟内击破张飞，以及天守阁二层的关羽。
神行符	吴7章"小牧长久手の战い"	开始后10分钟内救出孙坚父子。
定海珠	战国10章"冀州の战い"	沿路击破陆续出现的伏兵和敌增援，贵重品出现之前不要击破妲己。
定风珠	蜀10章"杂贺の战い"	开始后10分钟内，首先制压东边的砦，然后制压西边的砦，最后援护魏延火计成功。
白玉环	魏10章"汜水关の战い"	援护夏侯渊火计成功后，清除所有中央地带敌将，之后引导夏侯两兄弟到汜水关前，开门后击破陈宫。
阴阳珠	吴10章"金ヶ崎の战い"	周瑜不败走的条件下，援护小乔成功引出董卓。
吸魂沙	远吕智2章"成都の战い"	开始后10分钟内，击破诸葛亮。
混天绫	蜀13章"葭萌关の战い"	魏延、关羽不败走的条件下，击破孙悟空本体。
风火轮	魏11章"贱ヶ岳の战い"	击破全部虎战车，并劝降袁谭和袁熙。
勾玉	吴11章"南中の战い"	两次援护孟获火计成功后，迅速击破庞统。
神气环	蜀11章"长筱の战い"	迅速击破曹性和侯成，确保陆逊援军到达，以让中间砦迅速开门。
朱雀翼	远吕智4章"合肥の战い"	迅速援护工作兵长完成断桥任务后，击破张辽和甘宁。
青龙胆	魏14章"邪马台の战い"	迅速制压炮台后，击破前田庆次。
白虎牙	吴14章"阳平关の战い"	迅速击破敌援军貂蝉。
玄武甲	战国15章"白帝城の战い"	开始后12分钟内，援护织田信长、武田信玄、上杉谦信攻入白帝城，推荐快速清屏的打法。
蓬莱の玉の枝	远吕智7章"三方ヶ原の战い"	开始后10分钟内，援护妖术兵长进入敌方兵粮库，功发动缩地术，之后击破森兰丸、森可成、蜂须贺小六。
佛の御石の钵	蜀终章"五丈原の战い"	开始后6分钟内，援护太公望成功开门，开门后两分钟内击破卑弥呼和妲己。
火鼠の皮衣	魏终章"官渡の战い"	首先援护我军三将到达指定砦，然后引诱一名敌将到地图中间，我军发动铁炮攻击，之后击破前田庆次、伊达正宗和卑弥呼。
燕の子安の贝	吴终章"赤壁の战い"	迅速制压祭坛后，击破妲己和敌援军前田庆次。
龙の首の玉	战国终章"关ヶ原の战い"	迅速制压敌地图右侧的三处大筒，之后击破妲己和敌奇袭部队前田庆次。

疾风怒涛般的暗夜鬼魅

魔王军团先锋官

百々目鬼



百々目鬼虽然在本作中成为故事模式和戏剧模式中都可以使用的武将，但其没有声优，招式的设计也依然是很简陋，且只有一套服装，总而言之，这是个纯粹为了凑数的武将，不过也算是为魔王军团添砖加瓦了。招式就是风魔小太郎的缩水版，特殊技是无敌状态向前砸地后，往后翻转。而左摇杆+R键是高速回旋攻击，并能冰封敌人。它的武器也是手甲，最强武器名为"神夜良比"。感觉造型也是风魔小太郎"暗御津破"的缩水版。



来自黄泉的威猛斗将

黄泉都牟刈力士

牛鬼

牛鬼和百々目鬼在本作中同时转正，不过牛鬼可比百々目鬼更难使用。主要是出招频率太慢，招式则和其他巨大敌人一模一样。相信在玩家们使用过这位大力士以后，几乎没有几人会对其留下好印象。它的特殊技是令敌人不能防御的气流攻击，无双乱舞技则是回旋攻击。使用武器是巨大石刀，名为"黄泉都牟刈"。这把武器就是日本神话中的"天丛云"，也就是皇家的三神器之一。个人估计这把武器的重量在无双系列中应该能排在前三。

RESISTANCE 報復の刻

SYSTEM

键位	用途
摇杆	人物移动
方向键上	切换手动瞄准/拉进镜头焦距
方向键下	调查/动作功能键
方向键左	上子弹
方向键右	切换武器/按住会打开武器菜单，用LR键翻页
右边四按键	准星移动/调整视角，对应八个方向
L	副射击，通常结合R使用
R	开枪射击，按住可连发

虽然本次掌机上的《抵抗》并没有达到PS3版那样的超高素质，游戏操作上也存在不小的问题，不过游戏还是充分发挥了PSP的优势机能，在画面、关卡设计等方面都可圈可点，如果有兴趣，不妨选择高难度来体验一遍本作，武器的使用，敌人的配置，战术的灵活运用，你一定会有低难度体验不到的酣畅淋漓几近虚脱的美妙享受。 □文／翅膀



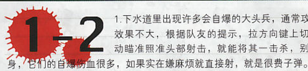
1.开场大段剧情后跳伞降落在屋顶，先熟悉下操作，借助窗户和墙做掩体把对面楼下的敌人都射死，之后回身和女队友一起推开挡路的柜子（按方向键下，然后连打圆圈键将柜子挪开后跟着队友顺楼梯下楼。

2.借助掩体干掉几个敌人后来到楼边，协助楼下的战友消灭掉对面的敌人，之后跳下去，右边踩人车上去能拿到一把激光枪，回来继续前进进前面的大门。

3.剧情后在楼道内边消灭敌人边前进，在楼边窗户口发现有战友被敌人火力压制，在楼上射击给其打掩护，要消灭拦路的敌人后那位老兄才能继续前进，他如果死了就会GAME OVER，用拿到的狙击枪狙击绿色的油桶来炸死敌人会比较省事，掩护其到达左上角的过道就算成功。

4.完事后顺左边下楼与那位老兄会合，跟随他顺着刚才他走的原路绕到右侧最里边，在他面前按方向键下搭人车把他送上去。

5.出现大批敌人，火力很猛不要硬拼，借助墙等掩体将之全部消灭，之后一头大型机械兽破墙而入，算是第一个BOSS，看似很厉害的样子，可以换上狙击步枪开镜，瞄准其头部连续射击，没几下它就趴下了。



1.下水道里出现许多会自爆的大头兵，通常攻击对其效果不大，根据队友的提示，拉方向键上切换成手动瞄准照准头部射击，就能将其一击杀，别被其近身，它们的自爆伤血很多，如果实在嫌麻烦就直接射，就是很费子弹。

2.穿过下水道来到外面，干掉地上爬的小虫子，之后扳动墙上的水闸让水面升起，扶上来后进右边的管道来到建筑物内部。

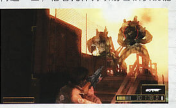
3.这里面有不少空中的机器飞虫，会到处乱飞但不禁打，利用通常的半自动瞄准可轻松解决，凭借掩体消灭掉几批后，从右边的通道向前爬进细长的管道里，一直沿着管道爬，到头后跳下去到另一边。

4.在尽头墙边按方向键下爬上二楼，在最里面根据提示打开电源开关，之后原路返回，又出现不少大头兵，小心清理掉后进刚才起动不了的电梯内走人。



1.一上来对面就有好几个敌人一齐朝这边射击，不过射击间隙都是一致的，依靠掩体趁空挡依次歼灭即可，从左边下去，干掉几个敌人后顺着过道绕到另一边，从尽头的箱子爬上去，左转右转来到外面。

2.射掉两个来送死的自爆兵，上台阶后看到对面有个第一关出现过的大家伙，离远一些，借着掩体持续射击很快就能干掉。还没完，又同时冒出两个来，这次不要靠近，不然它们会冲过来一直追着你打很麻烦，在最远处的掩体向他们射击即可，它们是不会过来的。依次干掉后调查右边的机器，根据提示依次按键，本关结束。最后的这种机械兽以后会经常出现，身边最好常备一些强力武器防身。





1.和长官一起清理掉地上不断涌来的虫子，按住射击键不断调整方位即可，注意后面也有不少，被抓住了就连打按键挣脱掉，清光后再干掉天上飞来的数架机器虫，这里可以直接用机枪来打虫子，多观察周围即可。

2.搞定后到通道下边，先把长官送上去，然后再让他把自己拉上去，进通道，听到长官提示后立刻躲进旁边的掩体，不然直接死，向前共有三次都是如此躲法，到头后长官自己走人了，之后顺着上边去出。

3.到环型通道内，借助掩体把趴在中间柱子上的怪物都一个个消灭，调查开关把拦路的激光柱关掉，继续向前，持枪的敌人会分批带着大头兵拦住去路，这里有点难度，大头兵会直接冲过来自爆，一定要优先瞄准其头部射掉，然后再清理开枪的敌人，出口前最后一批人最好先把飞着的机器虫干掉，然后再打大头兵，比较保险，利用掩体引诱其在掩体后爆炸也可。

4.到外面后沿途清理掉碍事的敌人，上电梯和长官会合，边清理飞虫边上去，到顶后下电梯有剧情，之后跟着长官把四个角落的机器给打爆，后边两个有防护罩，先把出现的敌人给干掉防护罩就没了。

5.四个都打爆后，天上飞来一架飞船，火力相当猛，注意躲避和利用掩体，用长官给的火箭炮瞄准飞船来轰，打中后会显示飞船的体力槽，没炮弹了就在场地四周捡弹药，飞船体力被炸光后还会垂死挣扎一下，在天上飞来飞去的，算好它飞行轨迹的提前量送它一炮就玩完了。这里用枪打也可以，就是很费弹药。因为火箭炮弹是无限补充的，主要用火箭炮轰即可。

↑这里遇到的爬墙怪很烦人，会跳来跳去的，留意自己头顶上，很多时候躲在掩体后被打死都是被其冷枪暗算的。



1.掉下坑被迫和同伴分开，沿着破旧的地下室七转八弯地前进，除了敌人路上还有不少隐藏的地雷，靠近后就会突然出现并爆炸，一定要第一时间闪开。木栅栏用手拆或拿枪打掉都行。

2.进下水道，拿到霰弹枪，之后水里会出现不少虫子，利用霰弹的大范围比较轻松，或用机枪打也行。穿过下水道爬上地面，对面有数只飞虫和敌人的火力网，隔着掩体用霰弹喷掉飞过来的虫子，远处打枪的就随意料理掉好了，路边胡同里的弹药有地雷埋伏，小心点别被炸了。

3.从左边的门来到房子二楼，把柜子推掉，小心沿着独木桥来到对面的楼上，再从左边的独木桥来到另一边，一路前行进一道门后剧情。

4.两名大兵被一架战斗机器人火力压制，帮他们解围。开始后从前边上楼，地上有个黄色的包是无限的火箭炮弹补给，切换成火箭炮朝着那架机器轰就是了，小心这家伙火力相当猛，既有枪又有炮，但掩体是打不坏的，借助补给包右边的断墙做掩护，一发一发地用火箭炮轰，没炮弹就补，不一会儿嚣张的机器人就爆炸归西了。以后关的BOSS大多都有这种无限弹药的补给，留意一下即可发现。



↑地雷要一个个引，出现后第一时间瞄准打掉，就不会被其炸伤。

2-2

1.向前走例行清理掉几波敌人，后面出来两只机械兽，换上火箭炮趁它们靠近的时候朝中间发射把两只同时给轰了，之后扳动升降机开关上去。

2.找到绿色的开关把电梯升上来，干掉上面的敌人后乘电梯下去，下降途中注意打死上边放冷枪的敌人，下来后解决一批爬墙怪，隔着下来时的墙边打比较安全。把门前右边的机器打爆，之后进门。

3.屋内远处的三个敌人呈三叉火力，换上狙击枪依次毙掉，之后把两侧用气流上去的绿开关都打开，入口处出现一台上次打过的两脚机器人，这次可没无限火箭炮了，不过屋子四周都有火箭炮弹，下来隔着掩体用手里的家伙轰吧，小心他的激光炮会打到掩体后面伤到你的，左边台子上能拿到一把穿甲枪，可以隔着障碍物攻击敌人，副武器为开防护罩，可以有效利用一下，不过弹药有限且防护仗有时间限制。

PS Portable PSP	本刊译名：抵抗 复仇时刻			2009年3月12日
	第三人称射击	SCE	4980日元	日版
	UMD	1-8人	736KB	17岁以上

2-3

1.一上来就看到一头机械兽，没火箭炮了就用穿甲枪开护罩瞄头打吧，左边角落也有补充的弹药。之后向前左转，干掉敌人进右边，开开关跳进水道。

2.沿着通道一路游到一座水池，潜水下去，注意氧气的消耗，在水底墙边找到绿色开关升上水位，这时出现两只人鱼，水下与他们战斗非常不利，迅速浮上水面爬上岸，回头再招呼人鱼就是打靶子了。用后边的开关把水下左边的门打开，别急着下去，站上边先把游出来的两只人鱼打死，之后跳下水从打开的门一路潜过去，上岸爬过通道出门。

3.又是环型的通道，边消灭敌人边找绿开关上升或下降，循环前进，乘一座升降机后发生剧情，会看到一种飞在空中的飞鱼，这东西会在远处发射光炮，攻击力和范围极具威胁，自身还带防护罩，最好近身直接用枪扫死比较安全，敌人的火力都很猛，借助掩体小心前进。

4.最后来到动力炉前，旁边出现许多飞鱼，尽快近身干掉，之后打动力炉，拣最强的武器往上招呼，别打在挡板上。打爆后又会出现几个飞鱼，别死在这里，不然要重走满长的一段。清理掉后过去调查动力炉，根据提示依次按键，按错一次就要重来，放好定时炸弹后搞定收工。


↑打炉子前后冒出的杂鱼一定要清掉，如果死在这里就要重走很长一段路。

2-4

1.潜水下去拉绿色开关，水退去后去门灭敌前进，一路来到发生剧情处，从左边下水游过去，水下会两只两只出现人鱼，别冲过头，它们的炮很厉害，出现后第一时间快速灭掉，千万别一次引出四个人鱼。上岸后立刻切换手动瞄准，把前来送死的自爆兵一个个爆头干掉。

2.再向前会看到一个正在撒野的机械兽，这里距离太近没有掩体可用，捡起路左边角落里的火箭弹，照准了三炮送其回老家。

3.来到一个环行的设施内，会看到一群自爆兵排着整齐的队伍朝这边冲过来，切换手动瞄准冷静地一个接一个的射掉，有些站一列的可以一次穿好几个。再向前会看到我们的女伴被关在容器里，把冲向她的自爆兵尽快射掉，打开开关把她救出来，消灭之后出现的敌人后一架形似“臭大姐”的昆虫BOSS又冒了出来，保护女伴并将其击落。

4.此BOSS会在场地四周飞来飞去，放出的炮弹造成的红色烟雾会持续伤血，要迅速躲开，因为还有个女伴当累赘，不能跟BOSS打持久战。场地左右两边都有无限火箭炮补给，建议用左边的，离BOSS比较近，瞄准BOSS看准星变红就连续射击，打中就能取消BOSS的攻击动作，轰击时尽量一次把全部炮弹轰完，之后一次补满新的，比较划算。持续轰几个来回这只臭大姐就去见如来佛祖了。


↑打这个BOSS时不要离女伴太近，不然BOSS攻击也容易打到她，尽量离远些吧。

3-1

1.终于也开上两脚机器人爽了，不过话虽如此，机器人目标大，沿途也没有任何可用的掩体，完全要靠射击技术来快速消灭敌人，不然敌人雨点般的子弹很快就会将你打爆，面对碉堡时更是要注意。

2.右手的机枪不要让其热量值到头，快满了就缓一下，左手的炮尽量朝敌人扎堆的地面上打，炸出的暴风才会更有效果，射击时优先减少敌人数量，集中打死一个后再换下个目标，这样敌人的火力才会越来越弱，增加自己的存活率减少伤害。尽量提高命中率减少敌人数量吧。

3.一路上除了打就是打，没有什么特别的，几座桥梁用炮炸掉。这关共要打两座碉堡，先把站岗的机械兽和敌兵给清了，再打碉堡上打枪的敌人，人清光后射击碉堡里面的白色发光物即可将其炸掉。炸毁第二座碉堡后，过一座桥遇到两架两脚机器人，集中火力依次轰掉，之后驾驶的机器人被敌人一炮轰中而报废。关于这关，简单难度下是单纯的屠杀，体验不出什么难度，但在高难度下，敌人雨点般的枪子绝对是噩梦级的体验，因为敌人攻击力升得太高，因此绝对不能和一群人硬拼，边移动边射击是最基本的存货手段，别看机器人体积大，移动还是很灵活的。



3-2

1.先清掉虫子和敌人，进前边的门到下个区域，远处有个用重机枪的，先不管他，隔着掩体把几个敌兵先干掉，到中间的壕沟里，趁着间隙朝重机枪连续射击将其打爆，换上狙击枪一枪秒掉机枪手。前方的雷区小心引出一个个射掉即可，致意周围别引出两个以上不然应付不过来。

2.一路来到一座碉堡前，先用火箭炮把下边的机械兽给轰了，之后射掉碉堡上的敌人，门打开后进碉堡二楼，开开关后对面出现大批自爆兵，这里一定要主动迎击，不然自爆兵会越来越多，被它们两面包夹就死定了。

3.推到自爆兵出现的门后面到下个区域，飞在空中的机枪虫要尽快消灭，之后乘浮游机越过熔岩地带，从上面跳下进门。

4.一座碉堡前先把能看见的敌人都清掉，进碉堡二楼开开关，外边出现两台机械兽和大批飞虫。先用火箭炮依次轰掉两台机械兽，一楼和二楼都有火箭炮弹补给。之后拿枪把飞虫都扫光就OK了。

3-3

1.一路往前杀，敌人会分种类分批出现，灵活切换各种武器来对付。乘浮游板时尽快消灭岸上的敌人，空中的机枪虫临死会冲过来爆炸，补上两枪将其爆掉即可。红色的岩石别踩，会死的。

2.用固定枪座把机械兽和敌兵灭掉，下来后射爆右边的机器，从塌下来的机械臂上走过熔岩。这期间的不少机枪飞虫要慎重对付，它们临死时冲过来自爆很危险，看到冒烟了就赶紧射爆了它。

3.钻过虫洞来到一座碉堡前，先把自爆兵干掉，从一边上去开开关，下去再上另一边，两个开关都打开后一台两脚机器人出现在下方，同时自爆兵会不断从另一头向这边冲过来。可以躲在开关旁边的掩体处向机器人射火箭炮，身后有弹药补给，蹲在这里即使自爆兵上来也炸不到你的，轻松愉快搞定。


→在这后面蹲着很安全，别看自爆兵一个个在旁边爆炸，都因为有掩体保护而伤不到你分豪，这也是托了地形的福。

4-1

1.先用强力武器把大块头干掉，和老兄合力把门给关上，原路返回干掉一堆虫子到下个区域。

2.这里拿到一把能开防护罩的重机枪，利用之把前边一堆敌人给清灭掉，之后从楼梯间上下往返，穿过地下防空洞到达机场。

3.去飞机头右上方乘电梯去控制室，把仓门打开，突然出现敌人碍事，消灭一群机枪虫后右边的电梯会降下来，上去后把仓门对角的两个手动闸门给扳开，飞机上来后一群虫子爬上飞机，要在飞机耐久降到零之前把飞机上的虫子全部清光，尤其留意趴在飞机底下的，自己的枪不会伤到飞机的可以尽情开枪。因为这里要保护飞机，在高难度下很有难度，飞机的耐久掉得非常快，那些爬虫又围着飞机到处都是，要多利用自动瞄准，并集中火力射击。



SYSTEM

本作的掩体系统和其他主流第三人称射击游戏大体相同，只是不需要按键，有敌人存在的时候，靠近障碍物就会自动进入掩体状态，需要注意的是，不是所有障碍物都可以当作掩体使用，某些拐角处的小角落（比如5-3两个机枪男的地方）就无法做出掩体的动作，而且躲在掩体后有时也会被过于凌厉的射击打到，面对穿甲枪之类掩体更是没有什么效果，所以有时根据地形灵活站位和跑位，比呆在掩体中死抗要实际得多，不要过于依赖掩体，在本作中掩体一般作为辅助攻击手段更多一些。不过在某些特殊场合，掩体还是能发挥意想不到的效果，比如自爆兵过来时，只要它不绕圈，在掩体前面炸就不会有事。



1.协助女战友把包围她的虫子消灭光，之后进入一场防守战，先把台子下的车推到角落里，出现大批虫子，最好站在台子上最里面守，把冲进来的虫子一个个射掉。之后出现敌兵，借助台上的掩体来打应该没什么问题。

2.乘电梯下来，最里面的屋子里，从墙上的通风管爬到旁边的屋子，从螺旋状的梯子向下走，断裂的地方用墙上的管子爬过去，小心自爆兵和爬墙怪，到最底部和女伴会合。这关最麻烦的就是初期保护女长官的防守战，因为地方太小还有个累赘，那群虫子相当麻烦，如果枪法好的话可以用霰弹枪死守楼梯口，不过一梭子只有6发子弹，对手法的要求比较高。



↑游戏的过场CG素质相当赞。



1.依然是艰难的防守战，先把头顶的几个敌人干掉，之后跟着女伴爬梯子上二楼，她在摆弄机械时从左边绕到另一头开动机器，之后回来和她一起打一场有一定技术含量的防守战。

2.在原地守就可以，楼下会先出一批开枪的敌人不难解决，之后飞虫和地虫会从右边顺着墙过来，切换机枪一个个点掉，然后消灭左边飞来的飞虫，对面出现的敌人会顺着左边的通道冲过来，借着掩体在通道内就将他们截杀掉，最后一台机械兽会带着两只飞虫出现，这时女伴会跑到楼下吸引机械兽，先把两只追着你的飞虫干掉，然后切换重机枪朝剩下的机械兽一顿猛射即可搞定收工。这里最西药注意的就是最后机械兽出来的时候，千万要记得把两个机枪虫灭了再对付机械兽。





1.沿着战壕一路来到碉堡里面，外面的我军飞机被敌人围攻，控制机炮座消灭攻击飞机的敌人优先打大型的机器人，坚持到飞机起飞就算完事。

2.从战壕里前进，先隔着掩体把几个机枪虫干掉，之后出现一个大家伙，不要硬拼，将其引到碉堡前借着掩体的保护将其解决。之后继续向前，螺旋桨档路的地方要射击上面的飞机把桨停下来，这里有很多油筒，杀敌时可以利用一下。

3.用机炮座掩护大叔前往上边的飞机处，中途会出现两架机器人攻击飞机，集中火力依次干掉，大叔跑到桥上后会有敌兵阻截他，看准星的颜色来判断，变红就是敌人，或者用狙击枪精确狙击也可以。都消灭后大叔修好飞机，起飞过关。



←同伴变最终BOSS的例子并不少见，很多游戏都有这种设定，但女主角变最终BOSS还真是稀罕，冲这个也要佩服一下编剧。



1.先和大叔一起消灭楼上楼下的敌人，之后协同打开牢房的门，进去后却反被他关了起来，消灭来犯的虫子，把中间的台座移开进入地下，对面远处有重机枪手火力压制，先找掩体把冲过来的敌兵消灭掉，之后再换火箭炮等强力武器把机枪手给放倒。

2.从左边的狗洞钻过去，看到楼下有大批敌人，其中有用穿甲枪的，藏掩体后面也不是很保险，最好换上重机枪开防护罩迅速歼灭这群人，后面还会有爬虫和机枪虫上来，小心应付，清光后跳下去，又冒出不少人，优先打掉飞虫消灭光后左边的铁门撞出一个重机枪手，凭借众多掩体不难将其消灭，解决后冲他出现的门过去即可。这关首次出现使穿甲枪的敌人，除了能穿墙外，对我方的防护罩也具有贯通效果，面对这种敌人就要优先将其射掉。



→针对不同的敌人使用不同种类的枪，是战斗的基本，熟练运用开菜单快速切换武器，比一个个换方便得多。

SYSTEM

关于本作的操作问题，有些时候确实很令人头痛，通常时的自动辅助锁定，并不能很轻易的切换目标，很多时候都需要用到手动瞄准来切换到最想打的目标上，其实利用右边四个键来微调视角也能切换目标，只不过反应迟钝了一些，对付通常的敌人并不太管用，但某些场合对付敌人和爬虫混编时还是管些用的。

手动瞄准在对付自爆兵时是必定要用到的，个人认为这是本作最蹩脚的地方，用PSP右边的四个键来调整准星实在太过生硬了，游戏的很多难点都是用这种别扭操作刻意制造出来的，打自爆兵时掌握一些提前量让准星"守株待兔"会比较简单一些。另外如果有条件，可以用PS3手柄接PSP来玩本作。



1.本关难度激增，一开始的地方不利于战斗，闪到右边有窗户的小道里，隔着窗户打击外面的敌人，打掉一波后房顶会冒出许多爬墙怪，隔着窗户打比较安全，尽量不要同时对付两种以上的敌人。

2.前面被一个怪物袭击，连打圆圈挣脱掉。上前面的梯子进入一条细长的过道，这里敌人会带着爬虫不断的朝这边冲过来，在掩体后面时看到虫子就把枪口向下调优先杀掉虫子，不然会前后不及，这里敌人非常多，打掉一波后就赶快往前走，争取尽快突破这条通道，最后开个重机枪防护罩拼一下怎么也过去了。

3.这段难度比较高路也很长。开始射掉对面一个送死的，过去爬上楼梯，切换霰弹枪，把出现的五个机枪飞虫两枪一个地给喷掉，之后躲楼梯后面，射掉对面几个爬墙虫。从左边下去，干掉一只机枪虫和对面桥上的两个敌人，左边下楼，换上机枪扫光不断涌来的一群爬虫，之后切换火箭炮，迅速跑到对面的一块大石头后面，借助石头做掩体把黑色的机械兽轰死，然后迅速返回刚才的拐角处，射掉数只爬墙虫，再回到石头那里打死上边桥上的两个敌人。左边的虫洞不能进，爬火把旁的梯子从石头上爬上桥，一个重机枪手出现，火箭炮伺候，或者可以在其出现时跳回原路，在石头下面朝上边扔手雷将其炸死。





1.这关比上一关还要难。开始四周的墙上会出现一群爬墙怪，数量很多且不好找，经常会躲在房顶上和身后，多转视角观察，看到黑色的东西就射击，尽量不要给其开枪的机会，直到清光最后一只为止。

2.远处出现一只开激光炮的机械兽，一炮过来打到后面的墙上会伤不少血，用强力武器（火箭炮、重机枪等）一边侧移一边向其射击，直到脚下的桥被这家伙的炮炸断掉下去为止，同时它也会死掉。下来后先拣点补给品，到水边冒出三架飞虫，换霰弹喷了它们。之后下水，从右边滑坡游上去，干翻一个埋伏的家伙，在拐角处先拣下子弹，别急着过去，对面开枪的敌人会一个接一个地冲过来，靠近了就用霰弹喷倒。直到没有人了为止。之后对付守在门前的两个机枪男，没有什么好办法，穿甲枪、重机枪、火箭炮，有什么就往上招呼吧，技术好的话冒着枪林弹雨往上扔手雷也可，挺过这块前面就是存档点了。



3.扳开绿色开关进门，霰弹喷死几个飞虫，之后退到门外一个个打死出来的爬墙怪，拐角处再灭掉三个依次从门里冲出来的敌人。下一道门出去后会被大群机枪飞虫围攻，不要在这里和它们硬扛，退回刚才的门内，利用门会自动关闭的特点把它们一个个地消灭，确定没人后出门，左转又冒出两个机枪男，躲在掩体后朝他们扔两颗手雷全部炸死，进前面的电梯下去。

4.电梯下来后立刻躲到石头后面，下面有多名敌人和一个机枪男在扎堆疯狂射击，找空挡朝他们扎堆的地方扔颗手雷送他们回家，小心清掉路上的敌人一路向下，来到底部。看到一头虫状的怪物在洞里撒野，给它一枪它会缩回去，清理掉剩下的敌人后进洞开始BOSS战。

5.进洞后别急着过去，先把几个冲过来送死的杂鱼给喷死，之后换上重机枪，打BOSS的两只绿眼睛，都打瞎后BOSS会躺下，射击其嘴部即可造成伤害，几秒钟后BOSS会站起来眼睛也会恢复，继续打眼睛，如此反复，BOSS喷出的绿色毒雾会持续伤血，躲开其效果范围即可，地上有无限重机枪子弹补给，所以不用吝啬子弹尽情地打。BOSS体力不多时会缩到里面，追上去先把依次出现的几只飞虫干掉，重机枪的防护罩要有效利用，打光后再继续折磨BOSS致死。

5-4

1.干掉开始的一群虫子和几个敌人，从洞口跳下去，一路杀敌进入研究设施。

2.这里要用升降机旋转到达最高的地方，每次旋转过程中都会有敌人出现骚扰，躲在掩体后迎击，敌人过来了就用霰弹喷倒。转过几次后从边上的桥到最高处把开关打开，中间的升降机下来时会捎带一名机枪男和两个使穿甲枪的小兵，先干掉两个跟班再利用掩体解决机枪男，用穿甲枪会比较轻松，之后乘升降机上去。

3.上升过程中先会遭遇两批机枪男+小兵的组合，尽量躲在场地边缘的掩体处免得被围攻，这个场地中央有火箭炮可拿，穿甲枪对付机枪男的效果也不错。之后场地两边会同时出现两只黑色机械兽，对付一只时位置不好的话会被另一只的炮打得很惨，可以躲在初始位置靠左边那个L型的掩体处，能抵挡一段时间后方的炮火，用强力武器尽快轰掉一只，剩下另一只就很简单了。

4.BOSS战，一架两脚机器人带着两个使穿甲枪的杂鱼出现，先朝左右两边的小兵头上扔两颗手雷把他们都炸死，之后一架机器人就很简单了。这里最麻烦的其实不是BOSS，而是之前的几波杂兵，尤其是两个机械兽一左一右出来的时候要特别小心。


↑格林重机枪的防护罩非常实用，不过要用好其开罩时机。

6-1

1.乘坐机器人杀进敌人大本营，和上次的要点同样，枪炮结合使用，掌握移动中射击来躲避敌人的枪弹。进入一座空场，把洞里出来的敌人消灭后，攻击房上开炮的机械兽，这次可容不得你们欺负了，枪炮齐射把它们炸上天。

2.穿过空场后一路前行，尽头处出现一台两脚机器人，别硬拼，依靠拐角处做掩护，将其轰掉，之后进门，再轰掉一台机器人后消灭右边房上的机械兽，之后一架飞船向我们发起进攻，边躲避它发射的光炮边用枪炮向其射击，没什么难度就可将其轰掉。


←这关又是开机器人和一群人拼命，没什么好说的，边移动边射击，那些嚣张的机械兽一定要第一时间消灭掉。

6-2

1.雪地上的白兵战。一上来拿到一把强化版的激光枪，前面有敌人拦路，正好拿来试枪，副武器蓄满一梭子且角度好的话能一次秒掉多名敌人，包括远处的机枪座，自爆兵也可以直接用枪打死，免了手动瞄头的麻烦。

2.开开关化冰，下水游到另一边，朝有亮的地方游上水面后爬上去，一台机械兽要注意，一路穿梭向前，游过一个水底后上岸，进入白色发光的设施内部。

3.终于和背叛自己的大叔兵刃相见了，这家伙用的是强化版的穿甲枪，所以掩体不太管用，优先射掉两个机枪飞虫，之后向大叔射击将其体力扣光后他会晕厥一段时间，趁着这机会扳动场地中的四个开关把板子降下来，大叔醒后继续周旋扳开关，机枪虫可以开重机枪+防护罩迅速歼灭，直到看到大叔头上出现白色的按键提示后，从右边降好的板子上去，迅速冲到大叔跟前，拉方向键下一刀将其撂倒，同时他手里的强化穿甲枪也归你了，好东西啊。

打大叔的要点就是前两波的机枪飞虫，运用掩体来将它们消灭，掩体对大叔手里的穿甲枪还是有一定削弱作用的，左边的柱子要利用一下，能省不少事。

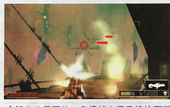

↑这里拿到的强化激光枪，威力可以直接打死自爆兵不必瞄头。

←大叔左边的那个又厚又大的障碍物可以用来躲避他的穿甲弹，至少消灭机枪虫还是没问题的。

6-3

1.血管一样的通道内一路前行，自爆兵排着队冲过来，一个个点掉，进入一座电梯，扳开关后开始上升，枪口对准左边，等台子上的敌人出现后立刻迅速消灭掉，之后左转消灭第二个台子的敌人，再左转干掉第三个台子的敌人，再次左转等台子上的两个机枪男一露面就开防护罩用重机枪扫死他们。到顶后进身后的通道，各种敌人分批出现，其中还有大个的机械兽，灵活运用防护罩来突破这条路，之后到一个平台处。

2.两个“臭大姐”型飞行器，这次比上回多了一个所以难度高了很多，台子前面有无限火箭炮补给，但站前面打很危险，很容易会被毒雾围困住，可以退到最后面，右下角有无限重机枪补给可用，在这条线上不断侧移着用重机枪射击会比较安全，就是时间长了点，不图快的话就这么打稳过。


↑躲在这后面的一条横线上用重机枪不断横移动射击，比轰火箭炮来得安全。

3.扳开关继续前进，一头机械兽带着一群自爆兵出现，这种配置相当棘手，最好用强力武器集中火力先干掉机械兽，不然射自爆兵时会被炮打，清光后进通道，利用地形和武器解决两头机械兽后跳进水中，潜水到最下边把三个开关都给关上，小心人鱼的骚扰，之后一头最大号的人鱼不客气地钻了出来。

4.水中与BOSS战斗只能使用一部分武器，好在BOSS体力不高，勤转视角跟着BOSS的游动追着向其射击，BOSS一定时间后就会吸人过来，看准提示按QTE闪避开，按错了就会被直接咬死。BOSS发射光炮时离远了可以比较轻松地闪开，同时也是攻击的好时机，尽快速战速决。之后见到了异化成Chimera女王的女伴莱娜，说了半天话不投机无奈开打。

6-4

1.最终BOSS战，场地为一个圆型的通道，BOSS会在中间使用各种招数攻击，光炮、毒雾都是见过的了，最要注意的就是BOSS大声喊叫后会放出白色的激光束横扫，被打中就会直接死，看到后就赶快闪。BOSS带有防护罩，平时攻击对其无效，要利用场地四周的开关电BOSS一下其护罩就会暂时消失，趁机用火箭炮等强力武器照准了猛轰，如此循环即可。场地四周都有无限火箭弹等弹药补给，以及补血瓶若干，弹药是不会缺的。

期间BOSS会先后召唤两批机枪飞虫，用威力大的激光枪绕着场地把它们都射掉，BOSS快死时会召出两只黑色机械兽，这两个家伙会分别顺着圆型场地进行包抄，被夹击就死定了，出现后换上重机枪开防护罩瞄准一只全力干掉，剩下另一只就没什么威胁了，绕着场地随便料理掉即可。之后照老方法轰掉BOSS仅剩的一点体力即可大功告成，在惊险的激战后迎接来之不易的结局画面。

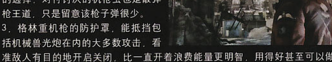


SYSTEM

本作的武器综合了现实与科幻多种风格，既适用常规战术，也同样应用到很多不合常理的异质战术类型，尤其是在高难度下，如果不结合每把武器拥有的独特性能，很多关卡中的难点是非常痛苦的，而在对应的场合使用最合适的武器，就会收到事半功倍的效果。

1．激光枪的副射击，射出的能量弹会在敌人间不断反弹，蓄满一梭子找好角度可以一发射倒一片人，比用枪一个个打方便得多。

2．霰弹枪具有非常强的近距离杀伤力，对于经常动辄冲过来玩命的敌人，换上霰弹枪一两下将其喷倒是最方便的选择，对付讨厌的机枪虫也是霰弹枪王道，只是留意该枪子弹很少。



3．格林重机枪的防护罩，能抵挡包括机械兽光炮在内的大多数攻击，看准敌人有目的地开启关闭，比一直开着浪费能量更明智，用得好甚至可以做到无伤灭敌，只不过这枪起始射击有点慢就是了。

3．手雷是好东西，不仅能炸死掩体后的敌人，对付机枪男这类硬家伙，手雷永远比什么枪都管用。

4．穿甲枪在很多关键场合能发挥极其重要的作用，因为可以隔着掩体不露头地射到敌人，是最安全也是最有效率的武器之一。



PS Portable PSP	本刊译名：真・三国无双 联合突击			2009年2月26日
	动作	KOEI	5040日元	日版
	UMD	1-4人	715K	12岁以上

官方通过PlayStation Store配信的下载任务，里可以获得以“电击プレイステーション”、“ファミ通”、“ITmedia+D Games”、“GAME Watch”等各大业界权威媒体署名的强力装备，这些全部都是5星级的最强武器和究极武幻。本编用的是至爱的孙尚香，各位随意，只要副武器配上强力弓箭即可，个人的装备是主武器“姬宝兰”；副武器“双龙一对剑”。战玉推荐“真・木属性玉”，武幻则装备“不死魂”、“鬼神铠”、“乱射术改”和“背水怒涛改”。消耗道具需要带“高扬の丸药改”和“南华仙酒”、“于吉仙酒”。 ☐文/七曜

2009年2月26日配信任务

ポリタンを救え

首先击败李傕开门，然后有左右两条路可以选择，左侧道路狭窄并且有落石，而右侧道路有连射弩炮把守。在汜水关门前再次击败李傕、郭汜后开门，在贵重宝箱里会出现“电击プレイステーション”的杂志，吃掉它的效果是体力和觉醒槽全回复。来到最后一个场景击败华雄和李儒就能救出“电击プレイステーション”的主编——ポリタン，他会奖励给玩家，小乔除“乔佳丽”之外的另一把最强武器——“电击战斗扇”。



マルチアタック考

注意本关的路程比较险，掉落河里会被淹死。在第三个场景击败乐进后，张辽会出现来追击玩家。第五个场景需要击败夏侯元让才能开门，小师桥在第六个场景，如果在游戏开始后5分钟之内通过这里，就能达成本关的特殊目标，过关时能拿到一个“太阳石”。第七个场景需要击败徐晃才会开门。倒数第二个场景，之前的敌将会联合起来进攻，击败他们后开门。最后虽然有一群魏将进行群殴，但只要击败曹操就能过关。

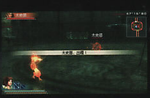
蓝亭の战い

一开始击败颜良和文丑后开门，接着在下一场景内限时1分钟击败甄姬。再往上的一个场景就会出现本关的强敌“大金刚车”和袁绍及其部下。建议可以先直接去地图左下角，消灭亲卫队开门后，击败淳于琼就能制压乌巢，同时大金刚车的移动速度也会下降。大金刚车就是一个移动的大型堡垒，其车底两侧有四个喷火炮，中层有连射弩炮，将它们全部破坏，就能完成特殊目标。上层边缘能发动强力的电流，顶层还有浮游的锥刺，胜利后能拿到“ITmedia+D Games”所提供的“IT武幻”。



斗技场の霸者

本关就是GAME WATCH版的吴郡攻略战。特殊目标太史慈位置地图右边，击败他以后再接着就是击败王朗。中间那条路由一组独乐刃把守，守将是刘繇。左边的场景则全部是虎群，把守这里的是严白虎，战斗都比较简单，战斗胜利后能获得素材匠の书一个。



2009年3月5日配信任务

もみ手团の逆袭

本作的敌人是FAMI通所驯养的杂兵团，为敌方武将则是董卓麾下的一干将领。将FAMI通杂兵团消灭就会掉落一本以赵云为封面的“ファミ通”，吃掉效果是体力，觉醒槽全回复。之后的场景就能见到董卓和他的宠物——“天禄”，这里建议先破坏掉四周的蒙烟台，然后再跳到天禄的背部和头部展开攻击。本关虽然吕布也会出现，但击败董卓即可过关，但如果能先击破天禄，再击破董卓，就能获得特殊奖励，胜利后获得“ファミ通武幻”。



激斗！冰辟邪

5星难度的一关，就是虎牢关的翻版，只不过主将由吕布换成了曹丕。如果你是装备的七曜所推荐的武幻搭配的话，那么就什么都可以不考虑了，直接冲到冰辟邪背上秒之。另外这关的武将有很高的几率掉落“黄龙之斗气”、“青龙之斗气”等等锻造最强武器所需的稀有素材。

2009年3月12日配信任务

电击战 计略篇

本关有很多稀有素材箱，注意收集。第三关守关的典韦，拉开距离强行秒杀。这关的武将据点攻击都带晕眩效果，有一种叫机关炮车，其镭射炮连发的晕眩效果持续时间长。再在两个分支点内击破徐庶和于禁后，就能完成火计任务，不过本关还有一个特殊目标就是5分钟内过关，所以想两个特殊目标同时完成需要快速突破过关，本关胜利后会获得最强武器之一的“电击雷光剑”，其造型非常的形象，就是一把闪电形状的光束剑。



蓝亭砦攻防战

本关的就是ITmedia+D Games版的黄巾砦攻略战。前两个战斗区域一共有7个武装据点的弩炮，要完成特殊目标就请将他们全部消灭。第三个战斗区域需要将全部空浮游的黄巾兵全部消灭才能开门。最后一个区域，张宝的妖术屏障需要先消灭房间里的黄巾兵，当马元义出现，击破后才会破除。击破张宝胜利后能获得“军师の书”。

水没の城下町

GAME WATCH版的下邳之战。本战的重点是如果躲避水来追击吕布，所以武器首选是弓箭。选用天性为连续跳跃的武将就能腾出一个武幻的位置来装备其他究极武幻，毕竟这关跳跃能力非常重要。将吕布击破一次以后，他会觉醒再临一次。胜利后获得“白银の沙”，如果将敌将全灭，则可以达成本关的特殊目标，就能获得“黑珊瑚”。



↑本关的吕布会以觉醒状态复活。

2009年3月19日配信任务

V龙の炎阵

本关可以直接冲到最后一个区域，秒杀周瑜就能过关，胜利后获得究极武幻——“V龙武幻”，效果是能连续跳跃。本关敌军的总大将是周瑜，其身体周围旋转的V龙炎阵伤害较大，仍然推荐用弓箭将其射死。如果将所有敌将全部击破就能获得素材“巨星のかけら”。



斗技战・魏

本关限时30分钟，难度为5星最高。没有什么特殊奖励，可以视为纯挑战的关卡，这关的敌人全部是魏将，连续的激战。首先出场的是夏侯渊，他的攻击带有冰封效果，然后是曹仁，再接着是攻击带有冰封效果的许褚，再是典韦，还有攻击带有晕眩效果的夏侯惇，最后还有司马懿、曹丕和曹操。除了要装备好最强的武幻和武器外，就是要备足仙酒和高扬之丸药。

郑重向您承诺：
更高星级认证；更多购物保障

●游戏市场价格广告版
鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年4月10日。本版广告联系电话：010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明
①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。







PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
1000 上海报价	1000 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版1950 艺隆聚兴	1450 北京报价	850 武汉夏源
980 北京鼎好	1050 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1950 北京报价	1450 广州报价	900 上海报价
980 广州报价	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1950 上海报价	1500 上海报价	850 北京鼎好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1950 成都报价	1550 成都报价	900 成都报价
1050 山东报价	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1900 广州报价	1550 山东报价	850 广州报价

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。



GAME AREA 51

电玩禁地51

冒险解谜游戏是否正在没落？惊悚射击是未来的演化方向？

从《生4》的革命到《生5》的进化延续，我们可以明显感受到CAPCOM整体动作射击游戏的演变过程，三上真司在参考了以前众多游戏的成功系统并经过悉心打



磨后，实现了最成熟的越肩视点射击系统，而后CAPCOM几乎所有新开发的动作射击游戏都在此基础上进行开发和进化，例如《勇闯尸城》、《生化尖兵》、《黑暗空间》等，也逐渐演化成了目前仅次于FPS的另一大动作射击类型。

实际当《生4》正式展现在我们面前的时候，三上已经在向人们表示——传统的表现方式已经被废弃，事实上也的确如此。随着次世代主机性能的强大，玩家越来越倾向于更有视觉魄力、更快节奏、更有带入感的游戏方式，这也是FPS等类型游戏全面火爆的原因之一。而越肩视点也是适合于突出刺激感的方式一种。

《生化5》仍旧是利用了四代的壳而实现了成功，而除了CAPCOM自家的作品外，我们还有哪些可选择的类似游戏呢？本期我们就为大家介绍两款，一款是UBI开发的《极度深寒》，另一款则是在去年叱咤风云的《死亡空间》。

CHECK UP! UBI紧跟生4上演惊悚模仿秀！有料厚道的《极度深寒Cold Fear》

这款游戏的发售时间为2005年3月，距离《生化危机4》的推出仅相差不到两个月的时间，并推出了PS2、XBOX和PC三个版本。很多人都会拿这款游戏与生4进行比较，可见两者的接近程度。《极度深寒》拥有了与生4类似的视点和操作，游戏的进行方式也有生化有着相当多的模仿之处，而且距离生4如此之近的发售时间，开发组的用意一目了然。当然，这款游戏也绝非平庸模仿之辈，游戏在故事的惊悚表现上还是下了不少功夫的。游戏是发生在雷雨交加中遇险的海上货轮上，发生了恐怖病毒事件。可惜生4太过完美，《极度深寒》很快就没埋没掉。这期编者推荐喜欢类似游戏的玩家，尤其是PS2和XBOX玩家，不妨找来重温，还是有不少惊喜的。





CHECK UP! 太空版生化尽显欧美科幻实力 精彩剧情带你走进《死亡空间》



本刊已经推荐过多次，并且第一时间制作了详细攻略。论游戏素质，本作没有让人失望。尤其是在剧情方面，《死亡空间》拥有着近年来科幻题材中最出色的剧本之一，随游戏推出的动画、漫画等，都为玩家展现着这一系列的丰富信息。很多玩家将这款游戏戏称为"太空异形版生化"，并且是一款拥有不俗品质的作品。



编者话 EDITOR WORD

你一定被《生化危机5》热潮吹到了吧？作为二三月份次世代主机最后的超大作（仅指日本地区发售游戏），果然一出手就造成了大热卖，作为首次没有三上真司监督的正统作品，本作给你带来的是惊喜还是失望呢？ □文责／奶糖人



THIS IS THE 51TH ZONE

这里是游戏的禁地

本期重点当然是生化危机系列了，这次我们就彻底来回顾一下已发售的所有版本，可以说是系列最全的发售列表哦！

《街霸4》喜感表情大展

相信此时此刻很多朋友都沉迷在《街头霸王4》的乐趣中吧！这次全3D进化后的除了精彩的画面外，还有人物各种的表情细节让人击节。不仅展现出了人物受创时的痛苦，而且开发者特别用心得加如了大量搞笑元素，让紧张刺激的对战中带有丰富的乐趣和看点。本期特别为大家展示全人物受创表情，只是其中一种，更多的有趣表情还需要玩家到游戏中去留意。《街霸4》真是一款让人吃惊的游戏啊……（笑）



















































再看伟大恐怖解谜游戏历史
生化危机系列典藏发售年表

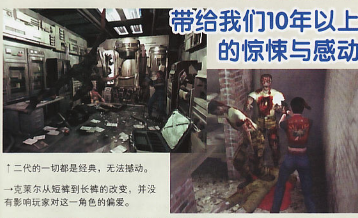
本期我们略显老套的再次回顾了生化系列的历史。这次的年表相当值得大家注意的是游戏发售年份和平台。其中一代是在1996年发售，二代在1998年，三代则很快在1999年推出，2000年CV以另一标题带来震撼，之后再等待了漫长的五年后才等到了正统第四代，而最新的五代又跨越了四个年头，很显然，开发者在明确表示了六代要再大进化后恐怕至早也要到2012年见了，这期间CAPCOM又会给我们带来什么呢？《维罗尼卡》新作值得期待，而其他的复刻重制也是可以想见的。不过有一点可以肯定，生化不会让我们寂寞，每年都会有作品发售的大系列在六代之前必然还有大量作品要发售。在我们感叹生化的版本之多的同时（笑），回顾并期待吧！

平台分布！

生化危机系列平台分布	
PS/PS2/PS3	14
SS/DC	5
N64/GC/Wii	11
GBC/NDS	2
Xbox360	1



→三代是生化第一次单主线的作品，卡洛斯本来应该成为另一故事来展示。



↑二代的一切都是经典，无法撼动。

→克莱尔从短裤到长裤的改变，并没有影响玩家对这一角色的偏爱。

生化危机全系列发售年表（仅收录日本地区）

1996年3月22日 | PS | 生化危机 | 销量：120万

纪念性的第一作，使用CG描绘的背景实现了立体空间感，一种全新的画面表现方式被正式确立。同时游戏从多角度展现了游戏的恐怖感，每个视点都别有用心的突出了游戏的惊悚核心以及谜题。游戏启用了男女主角的互动系统，成就了生化系列伟大历史的开局。

1997年7月25日 | SS | 生化危机 | 销量：15万

时隔近一年半登场，世嘉土星上的唯一生化作品。新加入的挑战模式成为了今后生化正统作必要追加的要素。土星版在画面上失去了PS版的光彩，但读盘时间稍快。

1997年9月25日 | PS | 生化危机 导演剪辑版 | 销量：51万

一代作品追加了新的原创模式、高难度等要素，敌人的配置和视点都做出了改变，让玩家们感到相当惊喜，大有新游戏之感。

1998年1月29日 | PS | 生化危机2 | 销量：215万

采用双光盘，双主角，表里关的全新设计，让人震撼的系列最强作品登场。更高的互动性，男主角的选择影响到女主角的关卡进程，让玩家感受到了前所未有的真实感。游戏有了大量隐藏要素和武器，更多剧情上的谜题以及感受至深的爱情悲歌，成为生化饭不能错过的一作。另外，"第四幸存者"和"豆腐"两大模式让玩家津津乐道。

1998年8月6日 | PS | 生化危机 导演剪辑版 震动版 | 销量：97000

配合添加了震动功能的PS手柄的版本，在恐怖时刻出现的手柄震感为游戏增添了更多震撼效果。本套游戏附带了特典光碟向玩家公开了大量《生化1.5》当时的开发影像，并引发粉丝的强烈关注。

1999年8月6日 | PS | 生化危机2 震动版 | 销量：30万

追加震动要素的生化2再登场，在原二代基础上再增加了"最终之战"模式。

1999年9月22日 | PS | 生化危机3 最终逃脱 | 销量：138万

PS平台正统最后一作，以一代女主角JILL的视点展现了二代剧情发生前后的故事，新主角新敌人登场，三代的表现已经让玩家感受的未来的续作必须要有巨大的改变。

1999年12月22日 | DC | 生化危机2 加强版 | 销量：——

生2所有版本中的最强版，利用VGA最大化实现了游戏的魄力。本作追加了不少新要素，例如无限弹药的秘技，而最特别的是游戏附带的《代号 维罗尼卡》的体验版让玩家兴奋不已。

2000年1月27日 | PS | 生化危机 武装生存者 | 销量：——

系列转型的第一作，游戏方式改变为使用枪型控制器操作的纯射击游戏，大幅弱化了其中的解谜要素。与传统枪类射击不同的是游戏可以通过方向键来控制移动。

2000年1月28日 | N64 | 生化危机2 | 销量：8601

将不可能变为可能，将双CD容量的生2压缩到一张卡带中，这在当时看来似乎是不可能的事情，可CAPCOM偏偏在N64上实现了。游戏的内容相当丰富，包括了所有模式及隐藏要素，甚至连秘技都没少。在此基础上，N64版还追加了随机模式、调整血的颜色等等独有要素。

2000年2月3日 | DC | 生化危机 代号：维罗尼卡 | 销量：40万

首次正式以全多边形开发的生化作品，游戏的整体感更加强烈。本作在剧情上再次攀登到新的高峰，双GD的光盘容量实现了系列最长流程。

2000年11月16日 | DC | 生化危机3 最终逃脱 | 销量：6332

CAPCOM再次用DC机能实现了画质最好的三代作品。

2001年3月22日 | PS2 | 生化危机 代号：维罗尼卡 完全版 | 销量：34万

追加了新要素新剧情的《代号：维罗尼卡 完全版》正式登陆PS2，也是PS2平台的第一款生化游戏。PS2在光源效果上要优于同时发售的DC版。

2001年3月22日 | DC | 生化危机 代号：维罗尼卡 完全版 | 销量：1万3

与同时发售的PS2版内容完全一样，可以说是最终的补完版，不过这样一来对于购买第一版的玩家来说，意味着什么呢？

2002年3月22日 | GC | 生化危机 | 销量：27万

生化系列正式"独占"到GC平台的开始，完全重新制作的《生化危机》一代，以让人惊艳的画面效果带来系列最高震撼。剧情完全重新修改，流程大幅追加新内容，让人感觉完全是一款新游戏，同时本作也获得了系列的最高评价。

2002年3月29日 | GBC | 生化危机 GAIDEN | 销量：——

由欧美开发的掌机外传作品，玩家操作一代的角色巴瑞并救出里昂。游戏的素质相当不俗，战斗方式以主视点回合制展开。

2002年11月21日 | GC | 生化危机0 | 销量：40万

从N64开发到终结到最后于GC平台发售，本作可说是系列命运最波折的一作。游戏的技术延续了GC生1的水准，并创立了全新的双角色模式，虽然褒贬不一，但游戏的素质依然让人叹服。

2003年1月23日 | GC | 生化危机2 | 销量：1万

目前为止生2的最后一版，也是综合素质最好的版本，由于游戏发售数量不多，目前价格已经炒得相当高。

2003年1月23日 | GC | 生化危机3 最终逃脱 | 销量：9千

目前为止生3的最后一版，GC以自己特有的手柄带来了新的感受，值得收藏的版本。

2003年2月13日 | PS2 | 武装生存者4 生化危机 英雄不死 | 销量：——

游离于系列主线剧情之外的新故事，枪类射击版生化再登场。

2003年8月7日 | GC | 生化危机 代号：维罗尼卡 完全版 | 销量：5千

完全移植DC版，截至本作GC平台已经将以前推出的所有系列作品全部出齐。

2003年12月11日 | PS2 | 生化危机 爆发 | 销量：44万

对应网络支持四人同乐的全新作品，启用全新开发组独立制作的新系列以回避正统系列被GC独占的合同条约。游戏剧情与主线完全无关，素质较高，也是生化系列第一款正式对应网络游戏的新作。

2004年9月9日 | PS2 | 生化危机 爆发 档案2 | 销量：22万

网络版续集，追加了全新的人物和敌人，游戏内容更加充实，联网速度也有明显改善。

2005年1月27日 | GC | 生化危机4 | 销量：23万

系列改头换面的革命之作，正式从解谜游戏过度到动作射击，完美的画面表现和精益求精的内容设计，使同年发售的所有游戏都变得暗淡无光。本作也使生化系列在欧美的人气得到了压倒性的提升。

2005年12月1日 | PS2 | 生化危机4 | 销量：46万

破解GC独占计划的作品，增加新剧情和ADA模式，可以说是生4的真正形态，遗憾的是PS2在操作和画面上都表现得不如人意。

2006年1月19日 | NDS | 生化危机 死寂 | 销量：5万

以PS和SS版为基础移植到新一代掌机王者上，新追加了联机模式等新要素。

2007年5月31日 | Wii | 生化危机4 Wii | 销量：14万

生4的终极版本，以Wii的操作使游戏带来了全新的体验，操作更加适手更加简单，同时也对应GC手柄，可以说是目前的最强版本，要素充实。

2007年11月15日 | Wii | 生化危机 安布雷拉编年史 | 销量：28万

将历代生化的经典场景和故事串连起来的纯射击游戏，用Wii的手柄特性轻松操作，游戏内容非常丰富。

2008年7月10日 | Wii | 生化危机0 | 销量：4万

完全移植GC版，增加了Wii手柄的新操作方式，由原先的双碟集合为一碟推出。

2008年12月25日 | Wii | 生化危机 | 销量：——

完全移植GC版，增加了Wii手柄的新操作方式，由原先的双碟集合为一碟推出。

2009年3月5日 | PS3 | 生化危机5 | 销量：统计中

系列最新作，在次世代主机上以全多边形实现了超大魄力，游戏难度不高流程适中。

2009年3月5日 | X360 | 生化危机5 | 销量：统计中

集成四代系统的进化作。支持双人分割画面游戏及网络联机，多人体验乐趣成为最大亮点。

你此时此刻最想玩到的一款游戏是什么？

首先是PS3的《真·三国无双5》（别惊讶，因为PS2版的SP太缩水了），之后BIO5、战神3、《真·三国无双 联合突击》、PS3《龙珠》、《战争机器2》、《镜之边缘》，太多了。

——吉林延吉 酷超

七曜■ PS2的《真·三国无双5 Special》确实是缩水太多，同屏人数一超负荷就会严重拖慢，而这种现象又基本在每关的敌本阵都会出现，玩这作实在是很痛苦。取消了游泳以后，让整个游戏的行径线路和连贯性都受到了严重的影响。至于PS3的《真·三国无双5》肯定比PS2版的强，不过它的缺点我也已经老生常谈过很多了。如果真的想购买PS3版无双，那么这次的大蛇Z、5代的帝国还有即将公布的5代猛将传都是不错的选择。这次大蛇Z在10分钟内做1500人斩十分轻松，但却毫无拖慢现象，绝对你在最大程度上满足你的爽快感。

是《战神3》和《最终幻想13》，我都等好久了。 ——新疆乌鲁木齐 尹同铜

七曜■ 嗯，欢迎索饭，首先预祝你这次月考能取得好成绩。一个饭的中毒程度是慢慢深化的，首先要有一盘PS3盘，等入道之后才会慢慢购买到10盘，20盘……当你真正成为正版游戏的拥护者以后，就能体会到做为真饭的愉悦感。360也别放弃，你可以将双平台的游戏先买张360版回家试玩，再决定是不是要买正版。如果你购买360正版，当机器三红了，还得再去购买一台，否则那些正版盘就废掉了。还有，如果你不购买PS3或下一代SONY的主机，那么之前购买的PS2正版游戏也都废掉了。

《杀戮地带2》（中文版），太期待了！另外PS3上的两款无双也很想玩。

——上海松江 沈轶亮

七曜■ 《杀戮地带2》可谓是今年FPS类游戏中的顶尖之作，其素质完全可以和去年底的《抵抗2》、《战争机器2》相提并论，我用名誉保证，当你真正体验了这款作品以后，一定会向其竖立大拇指。节奏张弛有致的单机战役让各位充分体验动作游戏大餐，精彩的在线对战让玩家们觉得不虚一战，多人地图错综复杂，平衡性良好，武器分量感足，射击体验充满乐趣。无论是从技术，还是艺术角度，画面都令人震惊，本作的素质勿庸置疑。

《梦幻模拟战》！要3代以后及2代重制的！一定要！非常要！

——广西浦北 梁华毅

七曜■ 如果说当年有什么战略游戏能和《火炎之纹章》相提并论，那么恐怕就只有《梦幻模拟战2》了，虽然这个游戏类型如今几乎已经开始走向灭亡，不过少年的回忆依然记忆犹新。《梦幻模拟战2》无论是在剧情或是平衡性方面都是系列最高的，而之后的3、4、5都比2代相差了一个档次。如果梁同学实在很想玩这个系列，可以下载转好的PSP专用ISO放到掌机上游戏。我前些日子也利用PSP将本系列的4代和5代又重温了一遍，感觉还是2代最为经典啊！

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

纵观本期回函卡，有很多玩家都回复道，目前自己最想玩的一款游戏是《生化危机5》。的确，本档期内PS3凭借《生化危机5》、《龙如3》可谓是横扫日本业界。当然，还有不少无双众也写到想立刻玩到《真·三国无双 联合突击》，当各位看到这期电软的时候，相信早已经将《真·三国无双 联合突击》打得非常完美了吧，拿无双传、刷独有素材，最后再锻造最强武器，和自己好友一同联合作战，这是多么惬意的事情。那么你们还等什么，快一起来起PSP吧！ 主持/七曜

谈谈你对游戏跳票、延期的看法！

为了能使游戏有更好的素质，适当的延期是可以的。——北京朝阳 夏月

七曜■ 说来确实是这个道理，不过这事也要一分为二来看待。有些游戏延期是策略性的，还有些游戏延期是为了躲避其他超大作。比如DQ9的延期就是策略性的，而其他同档期的游戏也会因为DQ9的延期而顺延。

如果为了提高质量，好吧，你继续跳票；如果为了吊人胃口，好吧，这游戏我放弃了。 ——陕西西安 韩辉

七曜■ 现在好象很少有游戏真正是为了提高质量而延期的吧。主要是因为开发资金紧缺，所以严重影响到游戏开发的进度和质量。恶性循环之后，各大厂商才专门推出复刻版个重制版来为新作赚取奶粉钱。

虽然无奈但还是忍吧！有些事太神奇了，比如《DQ9》！——吉林白城 梁靓



↑前些日子，DQ9的官网宣布延期的同时，当天SE的股票就大跌。

七曜■ DQ9的延期是理所当然的事了，先不谈DQ9延期和FF13发售日之间的关系。就DQ系列而言，之前的作品就有多次跳票的历史，可以说，不延期才不是DQ了。当年DQ7、DQ8就延期了多次，而且FF12为了避免和DQ8撞车也顺延了。

不延期就不是好游戏，不跳票就不是大作！ ——辽宁新宾 李岳

七曜■ 按李同学的观点，也可以从侧面理解就是不耍大牌就不是超大作，超大作发售前就应该跳票、应该延期、应该耍大牌！一个厂商敢不敢耍大牌，就是衡量一款作品究竟是不是超大作的标准之一！

很无耻，好不容易等到又延期。

——北京海淀 刘京

七曜■ 这句话貌似恰如其分的在影射DQ9哟，原本按照3月28日的发售日，还有两周就能玩到了，但可恶的SE还是惯例性的延期了……我的金属王之盔……我的女神之盾啊……

对DQ9的延期非常不满，这样一来还严重影响FF13的发售周期。

——辽宁大连 高宇

七曜■ 言之有理，DQ9和FF13的发售绝对是联动的，在现在这个动荡年代，SE就依靠FF13和DQ9来渡过这次的经济危机啊。

你觉得多少钱购买正版可以接受？

60-80元之间，我曾花了三套正版的价钱买仙剑4，其中还有一套盗版……

——北京朝阳 夏月

七曜■ 看来夏小姐是一位仙剑迷，不过我不太懂是说买了三套仙剑4，还是说花了三套的钱买了一套仙剑4，好像是说买了三套，但是其中有盗版商仿制的正版。唉，其中国产PC正版游戏相比起TV GAME的正版来说已经便宜很多了。不过其仿伪措施也很不到位，正版和高仿版确实区别不大，不过一般去正规的PC游戏专卖店购买的话，应该不会失手咯。



↑买正版也是一个没慢慢积累的过程，一张张的买，迟早也会堆积成山。

就说蓝光吧，以后肯定会是主流，价位在150-230左右吧！

——北京朝阳 徐约

七曜■ 嗯，欢迎又一个索饭。就现在的市场而言，蓝光已经大获全胜，个人就已经开始购买蓝光影碟了。说句题外话，这次阿兰（alan）的首张大碟——地球之声，只有CD+DVD版，却没有蓝光版，还要300左右，实在是……至于FF13和战神3，也是必定会出的，我们要做的只是耐心等待。FF13的360版肯定是多张DVD，这和PS3版一张蓝光碟相比简直被比化了……150-230的价格也基本就是现在蓝光盘的成本价，当然是指质量好的，等蓝光盘全面普及之后，相信价格还会下调。

80-150左右，如果是这样的价，我就永远不再玩盗版了。

——广东郁南 王潮伟

七曜■ 虽然愿望有点不现实，不过精神可佳。如果是国产的DVD估计这个价位能够拿到。日美游戏大作起码是350以上，凡事都要迈出第一步，当买了第一张正版以后，就会变成习惯性购买的……

50元左右吧！动不动就几百块的正版买不起啊！ ——吉林长春 刘司博

七曜■ 从这次调查来看，大家还是有一份支持正版的心的，不过价格的居高不下，确实是最大的阻碍。如果我国有购买正版的基础，业界各大厂商愿意来大陆直销软件的话，价格下降到200以内也不是不可能的事情，所以关键还是在于玩家自己本身。首先要让厂商觉得自己有利可图，这样才能吸引它们来开店直销。

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
23	正当防卫2	ACT	Eidos
24	暴风大战	RTS	SEGA
24	怪物大战外星人	AVG	Activision
27	情圣拉瑞 票房危机	AVG	Sierra
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
4月			
2	胜利赛马世界	SLG	KOEI
7	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	FPS	Atari
7	教父2	ACT	EA
28	大航海时代Online 南十字星 MMO	SLG	KOEI
30	诅咒	FPS	Codemasters
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
29	终极格斗锦标赛2009	FTG	THQ
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	萝洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
23	正当防卫2	ACT	Eidos
24	怪物大战外星人	AVG	Activision
24	通缉令 命运武器	ACT	Warner Bros
27	星际传奇 突击黑暗雅典娜	FPS	Atari
29	吉他英雄 金属乐队	MUG	Activision
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher
31	边境之地	FPS	2K Games
4月			
2	11只眼 交错的视线	AVG	5pb.
7	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	FPS	Atari
7	教父2	ACT	EA
14	天鹅绒刺客	FPS	Replay Studios
23	死亡微笑	STG	Cave
24	二战著名战役 血战太平洋	RTS	Eidos
30	诅咒	FPS	Codemasters
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
28	决意 生死与共 EXTRA	STG	5pb.
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
24	怪物大战外星人	AVG	Activision
26	凉宫春日的并联	AVG	SEGA
26	游戏王5D's 骑乘决斗者	RAB	KONAMI
27	人偶CID	ACT	Oxygen
31	符文工房 边境	SLG	Xseed Games
31	唐金荣誉拳击手	SPT	Xseed Games
4月			
2	胜利赛马世界	SLG	KOEI
2	多阿拉Wii	ACT	Tera Box
9	胧村正	ARPG	MMV
16	乒乓球	SPT	Rockstar Games
16	十大运动2	SPT	Hudson
23	怪物猎人G	ACT	CAPCOM
23	动物进行曲	MUG	SQUARE・ENIX
28	牧场物语 牧场的商店	SLG	MMV
30	鱼眼Wii	SLG	MMV
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格雷	SLG	Ubisoft
14	胜利十一人2009	SPT	KONAMI
18	拳无虚发	SPT	任天堂
19	EA活力运动	SPT	EA
28	黄金之绊	ARPG	JALECO
28	上旋高手3	SPT	2K Games
6月			
4	弧光幻想曲	RPG	MMV
9	暗渠	FPS	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	大满贯网球	SPT	EA

PS2 Playstation2

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
26	扳机之心 EXELICA ENHANCED	STG	ALCHEMIST
29	吉他英雄 金属乐队	MUG	Activision
4月			
2	胜利赛马世界	SLG	KOEI
9	了不起！阿尔卡娜之心2	FTG	AQ Interactive
28	锻棒 黑翼之章	AVG	Idea
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
30	伯爵与妖精 驰骋梦与羁绊的思念中	AVG	5pb.
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
26	秘密特工叮当	ACT	SCEA28
28	风色海浪	AVG	Russellbl
6月			
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
26	81 Diver DS	TAB	EA
26	绯色流星DS	AVG	Idea Factory
26	藤堂龙之介侦探日记 亚铅的方舟	AVG	fonfun
26	宇宙侵略者 Extreme 2	STG	Taito
30	唐金出品 职业拳击手	SPT	2K Games
4月			
2	海腹川背・旬 第二正式版	AVG	Genterprise
2	职业棒球 家中球场DS 2009	SPT	NBGI
9	超级汽车沙龙 改装车大赛	TAB	Genterprise
9	韵律冲冲冲	ACT	ALPHA UNIT
18	口袋妖怪 不可思议迷宫 空之探险队	RPG	POKEMON
23	八墓村	AVG	FromSoftware
23	别时别叶 镜中的侦探	AVG	Arc Systems Work
23	最后的子弹	AVG	FURYU CORPORATIO
23	风云！大笼城	SLG	河本产业
23	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
29	龙珠改 赛亚人来袭	RPG	NBGI
29	自己制造	AVG	任天堂

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
3月			
26	机动战士高达 战场之绊 携带版	ACT	NBGI
26	战国天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
4月			
9	战国BASARA 战斗英雄	ACT	CAPCOM
9	新世纪福音战士 钢铁的女朋友 携带版	AVG	CyberFront
9	幻想高尔夫 魔法飞球 携带版	SPT	NTREEVSOFT
16	Remember11 无限轮回的时光	AVG	CyberFront
23	七魂 迷宫制造编年史	ARPG	Global A Entertainment
29	女神异闻录PERSON	RPG	Atlus
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	梦幻骑士	RPG	ATLUS
28	秋之回忆6 三角波动	AVG	5pb.
30	勇者30	RPG	MMV

X360［通缉令 命运武器］



↑这个蒙面人到底是不是吉尔马上就知道了。

根据电影改编的游戏数量不少，但质量大多参差不齐，这款以《通缉令》改编而来的作品会如何呢？本作的原电影版是由安吉丽娜·朱莉和摩根·弗里曼等明星出演的好莱坞大片，获得相当火暴的全球票房，游戏保持原作氛围的基础上，新增了众多增强游戏性的要素，如潜行、暗杀、子弹扭曲等，这些都会让游戏变得更加有趣，更具备可玩性，原作电影的FANS也不用担心实际游戏的素质。

本作使用了与《生化尖兵》相同的引擎，其游戏质量一定会相当出色，射击方面的手感，一招一式的动作造型，都会有着不逊色于电影原作的惊叹表现，来爽快地玩电影吧。

PSP［高达 战场之绊］

PSP高达游戏的最新作品，同样是以PSP方便快捷的联机为主要卖点。本作为移植自同名街机游戏的改良之作，街机原作中那种操控机动战士驰骋在大地上，进行团队合作式的对战，会以PSP的独有方式得到还原，第一人称驾驶仓的游戏视角，4对4的团队对战，丰富多彩的战术，多达数十种的可控机体……加起来合成为这款颇值得一玩的动作对战类高达新作。运用PSP的特性，叫上几个好友，或是登上网络联机平台，在高达的世界中努力达成战无不胜的最高境界，相信会是每一个高达爱好者追求的目标。想到国内PSP玩家和高达迷为数众多，到时联机平台一定非常火爆。



↑PSP上出的高达游戏又多又精，几乎可以称之为高达专用机了。

PS2/PSP［战国天下统一］

除了光荣，其他厂商推出的历史题材战略游戏还真是不多见，这款对应双平台的《战国天下统一》就是难得的一部。这款由SystemSoft Alpha推出的游戏，是根据以前PC平台上的系列作为基础，于PS2和PSP上同时推出的全新作品，游戏采用了非常真实的历史设定，将日本战国时代的城市面貌、政治体系、文化氛围完全还原于游戏中的每个角落，游戏采用了和光荣SLG相似但风格并不相同的系统，战略迷可以换下口味。游戏的PS2版和PSP版分别有一个独有的剧本，分别是丰臣秀吉出生那一年和他死去那一年为剧本起点，两版本能体验到不同的乐趣。



↑对比光荣的SLG，本作是另外一种日式和风，值得体验一把。

HotTopic 热潮过去后的平静，细寻被埋没的好游戏

二、三月的游戏狂潮确实已经过去了，也许你还没有玩遍这两个月来的好游戏，还有着很多没有来得及放入主机中的最爱，不过我们的目光应该已经放到了下一阶段，而且乐趣似乎更多一些。

纵观下面这一个月，能一眼就看出是大作的游戏还真的没有，基本上都是些二、三线作品，很多甚至连听都没听说过，不过我们还是能从中找出不少令人眼前一亮的名字，非常值得一试，比如X360的《通缉令》、多平台的《怪物大战外星人》、SEGA的《暴风大战》、EA的《教父》等，素质应该都不错，都是闲暇时游戏娱乐的好选择。

掌机上的看点也不逊色多少，PSP的《高达 战场之绊》、《战国天下统一》都是可以拿在手中玩上很长时间的作品，素质应该不赖，翻过页到4月初，《战国BASARA 战斗英雄》、《新世纪福音战士 钢铁女友》也是值得放入机器中细品一下的上佳作品，尤其是前者想必香蕉迷们都期待许久了。至于NDS，近半个月似乎没有什么值得一提的，好戏都在后面，现在就先体验《机战K》的魅力吧，有这款作品就足够了，钢之魂燃烧得持久一些吧。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：哪款游戏期待已久，到手后却失望至极？
本期问题策划：辽宁新宾 李岳

让武者和猎人都去见鬼吧！ BY:风林

一说到这个，就有点隐隐心痛，原因是两个爆期待的游戏都出自CAPCOM。一是《鬼武者3》，另一个就是该死的《恶魔猎人2》。记得《鬼武者3》发售第一时间到游戏店花450元订了一张，拿回来就被让·雷诺的表现给雷到了。真是多余的主角、多余的时空穿越、多余的游戏流程，游戏基本上失去了特有的和风味，而被CAPCOM炫耀了一番的新技术在主要设计失误的情况下有亮点也是无谓；《恶魔猎人2》相信是近几年CAPCOM游戏中被骂得最多的，如果说一代是神作，那么二代就简直是彻底的蹩作，还好意思的模仿生2以双主角双光盘形式开发，游戏的空洞更是被真正表现“完美”了。当然，比较起后者，《鬼武者3》总体素质还是不错的，但“巴黎”得太过极端，妖魔得过分，在二代强大的表现之下，给玩家带来的巨大落差太过明显，也直接导致了人气系列此后一蹶不振，到现在则干脆没消息了。



FF12，这还用说么？！ BY:北斗

要说回答这问题吧，起码得满足两个要求：1、自己真是特期待这游戏；2、这游戏真特让人（至少是本人）失望。参考以上两点，我认为FF12完全符合这个要求。虽然本人给大家的印象可能更多是机战饭或是MGS铁杆，不过DQ和FF这些系列同样也是相当有爱的，或许不至于像某些极品“FF饭”那般狂热，但自问对于系列大部分作品都还是可称得上精通的。然而，FF12让我失望了，而且是很失望。

说白了这根本就是一单机版网游，虽然稀有物品掉落率过低在系列之前就已存在，但对一款“刷素材”占相当比重的单机游戏而言就比较过份了——FF11是个网游也就算了，你FF12也折腾这个，不嫌累啊？还有那个“四箱连锁”的最强之矛、更夸张的是国际版里万分之一几率的“开箱子游戏”，您测人玩呢这是？



之前我最喜欢FF的一点就是其丰富多变的战斗系统：你可以正儿八经的玩也可以追求LV1的极限通关，像FF12这样的游戏给我的感觉更多是枯燥无味。剧情？抱歉，这游戏从头到尾我就没感动过。

格兰蒂亚3，给我跪下！ BY:翅膀

初代《格兰蒂亚》是Game Arts灵光一现的神来之笔，其素质似乎注定了只有那个年代那种创作模式才能孕育得如此优秀，就是因为太过优秀，无论期待多久，期待多少次，其后的续作都只能带来失望。对比平庸的2代和素质偏低的X，《格兰蒂亚3》说实话还是很不错的，当时本作在PS2上所表现出的画面效果、战斗系统都远在初代之上，但坏就坏在俗套至极的剧情和脑残的人物刻画上，本来好好的空贼冒险还没开始就被带进了拯救世界的怪圈里，通篇干的最多的就是怎么来拯救世界，打到通关都没有什么值得回味的东西。那个有恋兄情节的女主更是脱力到不行，就好象她哥欠了她钱一样整天张嘴闭嘴就是“泥桑”，听得让人骨头发麻。初代那种无忧无虑的世界冒险感一点都没有，要不是战斗系统相当出色，这款3代就是三流水准。



别跟我说初代光环太沉重，既然挂了神作的名头，就要拿出对得起这个名头的素质来，希望《格兰蒂亚》以后的作品会更好一些。

狗尾续貂之作——恶魔猎人2 BY:七耀

记得本编买PS2还是2002年，当年在购机的同时就买了《真·三国无双2》、《最终幻想10》和《恶魔猎人》。因为《恶魔猎人》初代在当时可以说是引领潮流的作品之一，在主机新老交替的时代有着跨时代的意义。剑和枪并用的酷哥主角，生化系列体验不到的边走边开枪的设计，战斗感觉非常爽快。一发逆转战局的魔人变身系统，让人震撼的哥特式建筑风格。所以在2003年推出2代之前自然是十分的期待。（虽然期待度远比不上《真·三国无双3》就是了）初代大获好评，可拿到手的2代却是一个狗尾续貂的作品。虽然增加了不少要素，但由于流程设计上的原因，但丁的动作比较慢，初代的流畅和爽快感荡然无存。太过于强调射击，而忽略了近身打斗，特别是拿到红外线火箭筒以后，就变成了一个无聊的远程全区域清怪游戏，特别枯燥。所以不少玩家就玩了一部分就无兴趣再继续下去，这游戏也是恶评如潮。真可谓是捡了芝麻，丢了西瓜。



圣剑传说4，提起来就火大 BY:猴子

以前曾经尝试过很多令人失望的游戏，但是说到从满怀期望到以失望收尾的游戏，当属PS2上的《圣剑传说4》。因为之前《圣剑传说》系列到SFC的3代之后就再没有出过以代数命名的正统作，即使是PS的《玛娜传奇》这样高素质的作品也没有被当作正统的4代。而到了GBA时代之后，《圣剑》系列的作品虽然也还在出，但评价一直不高。不过不管怎么烂，这些游戏都还不是以正统作的名义发售的，但是《圣剑传说4》是个例外。虽然游戏完全实现了3D化，但是制作者对于场景和人物动作的设计实在不够认真，不符合游戏常理的情况在4代里经常出现。整个游戏的视角做得极其混乱，让玩家玩不了多久就会感到晕眩。游戏的系统也存在许多不合理的地方，剧情部分也很难说能让玩家觉得不错，很多地方很牵强。实际上本作最多算是一个前传类型的作品，居然被打上正统续作的标题，而且还是由一个制作水平并不怎么样的外包小组制作的，可见SE对于圣剑系列确实已经无爱，可惜了那些喜欢这个系列的玩家们。





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

阿尔法协议（PS3/Xbox360）/蝙蝠侠 阿卡姆疯人院（PS3/Xbox360）/黑暗竞技场（PS3/Xbox360）/魔幻盛典（PS3）/拳击之夜4（PS3/Xbox360）/温柔刺客（Xbox360）/致命车手（PS3/Xbox360）/自由国度（PS3）

火线点评 时下流行评论

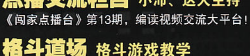
大蛇无双Z（PS3）/抵抗 复仇之日（PSP）/横行霸道 血战唐人街（NDS）/疯狂世界（Wii）

斗剧大赏 各国街机高手赛事

北京《街头霸王4》激斗2009（下）

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第13期，编读视频交流大平台！



格斗道场 格斗游戏教学

《KOF2002UM》官方连续技欣赏

硬件评测 游戏机硬件评测维修

Wii系统多频道重复维修手册



新闻点评栏目 小沛主持

《游戏天下事》，评说天下游戏趣闻！

特别收录 超值光盘附赠内容

《七龙珠》最新剧场搞笑动画中文字幕版！

35Min 告别超雷人的真人版电影 《七龙珠》最新剧场动画片



估计3月14日上映的真人版《七龙珠》有很多人都已经看过了，怎么样？被雷得不轻吧？！说实话，这部真人版电影几乎破坏了每一个《七龙珠》迷的梦想，难道我们心中的英雄连学习龟波气功都要靠美女色诱吗？这显然和孙悟空的性格是大相径庭的。再说说龟仙人，可惜了周润发有这么好的演技，却要去饰演这么一个被修改得毫无灵魂的角色。算了，现在先不批斗了。为了补偿大家，我们这期特别为大家奉上最新的《七龙珠》剧场版动画，让大家看看真正的《七龙珠》世界是怎么样的！而且这次的内容还非常搞笑哦！

15Min 《大蛇无双Z》杀时间无双！《疯狂世界》尽显极度疯狂！



经过了上一轮的大作轰炸之后，最近我们又迎来了第二批大作的纷纷上市。这其中包括《大蛇无双Z》、《抵抗 复仇之日》、《机战K》、《横行霸道 血战唐人街》、《疯狂世界》等等。我们这次介绍的《大蛇无双Z》可谓是众多游戏中最杀时间的一个。什么？你只想像往常一样通关一遍？好吧，140个剧本就算只玩一遍也要几十个小时了！要想完美，不吃不喝不睡一个星期吧……再说说《疯狂世界》。这个游戏的表现的确让人眼前一亮！以黑白两色为主的世界，疯狂的敌人以及残忍的杀戮手段，恐怕玩过的人都要疯狂了！

10Min 北京街霸4大赛 续写格斗狂潮！

上个月，北京双井大玩家街机厅举办了"《街头霸王4》激斗09"比赛，吸引了众多北京格斗高手参赛。经过激烈的比赛，最终夺得冠军的为岚枫，屈居亚军的是大怪。熟悉我们的读者可能会觉得有些耳熟，没错，这两位都曾经是和小沛并肩战斗的《电软》同仁。本次节目中收录了比赛的下半部分，您将欣赏到这次比赛最为激烈的几个场次，让我们一起学习吧。

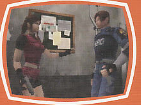


15Min KOF强作来袭！02UM突破极限！

上一期小沛就对《格斗之王02UM》这款游戏赞赏不绝，认为尽管《街霸4》有着非凡的品质，但《02UM》也绝对值得大家将目光分一些过来。上次节目我们为大家带来的是SNK PLAYMORE官方为大家演示的各角色极限连续技，那么本次开始，我们会为大家陆续介绍每个角色的实用连续技教学，每个角色都有三种玩家必须学会的套路，请您慢慢欣赏吧。



20Min 《生化》历史回顾暂停一期 本期光盘满载更多精彩内容



根据这段时间的读者反馈，《生化危机》历史回顾这个栏目非常受到大家的欢迎，我们也决心一定要将这个栏目进行下去。鉴于这个栏目的制作非常费时费力，所以为了保证节目质量，我们这期要多一些时间去做准备。这样调整之后，便可以保证下期，乃至之后每期都会有充实的节目内容。那么我们这期的内容会不会因为少了《生化》回顾而降低了精彩程度呢？当然不会！像精彩的《七龙珠》动画、实用的Wii修理教学、KOF02连续技，还有精彩的《街霸4》比赛，以及新作介绍、新闻评论等等。精彩超乎你的想象！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。



星际传奇2

文·迪塞尔在好莱坞吃不开改混游戏圈了？《星际传奇》在XBOX时代让魔盒饭一边惊呼机能无限一边跟着把两部电影看了一遍。你不得不承认，游戏和电影之间的商业链条越来越紧密了，很多时候光看电影或只玩游戏还无法完全了解到剧情的全貌，比如热门美剧《迷失》。游戏版会在剧集之外向你透露关于小岛的其他秘密。《星际传奇2》也不例外，只是我们现在不知道这款游戏是否还能像一代那样取得成功，至少在画面上二代已经败了。这款游戏会让玩家明白，没有一个好的引擎来做基础，将会付出怎样的代价。另一款由文·迪塞尔担当主角的游戏《WHEELMAN》也将同期上市，好莱坞明星为了钱包加快了涉足游戏业的脚步，接下来就看粉丝买不买帐了。